
Informatique AMSTRAD
AMSTAR
DOSSIER :
LES JEUX
A EPISODES
LOGICIEL
DU MOIS :
CONSPIRATION
Mensuel n° 22 - Juin/Juillet 1988
M 2817 - 22 - 16,00 F
3792817016004 00220

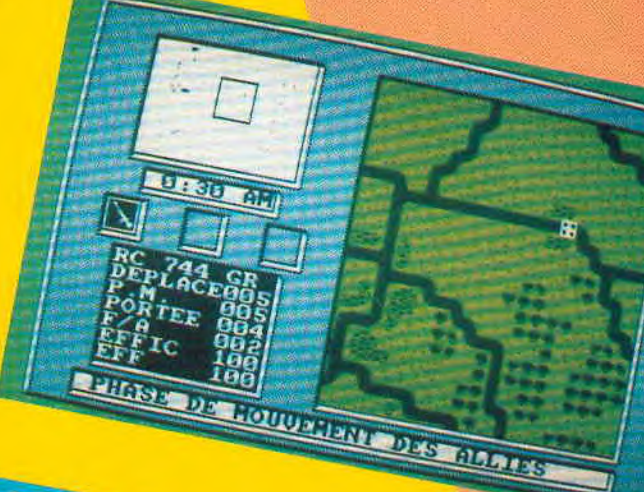



Couverture : F. SOLONS

INFOGRAMES

Nous vous avions déjà informés du fait que PSS et Infogrames avait signé un accord de distribution pour une durée de deux ans, sachant que PSS est spécialisé dans les jeux de stratégie et les wargames.

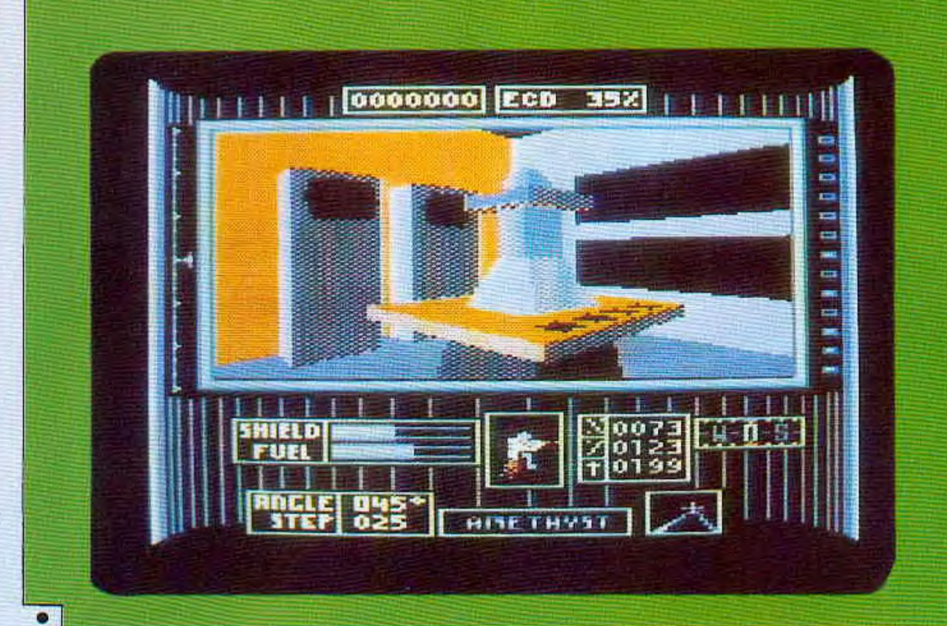
Dans le cadre de cet accord, voici les premiers titres qui vont être distribués avec les notices en français dont nous vous parlerons prochainement : **Bataille pour RFA** simulant une guerre en Europe centrale (K7 : 140 F ; DK : 190 F), **Pegasue Bridge** simulant la période du débarquement du 6 juin 1944 (K7 : 140 F ; DK : 190 F) et **Sorcerer Lord** où vous allez devoir résister au seigneur des ténèbres et à ses légions (K7 : 140 F ; DK : 190 F).





L'équipe de Bob Morane Ocean

Par ailleurs, voici que Bob Morane refait surface (si l'on peut dire...) après avoir vécu dans la jungle, au Moyen Age et en pleine science-fiction dans ses trois premières aventures. Cette fois, Bob Morane va explorer les fonds (tout en faisant le ménage entre les hommes-grenouilles, les requins ou les pieuvres) avec **Bob Morane Oceans.** Fidèle aux traditions, ce logiciel sera livré avec un roman, une B.D., un guide Oceans et un jeu de rôle ; à noter que, pour l'instant, nous n'avons reçu qu'un spécimen de grains de sable ! (K7 : 149 F ; DK : 199 F).

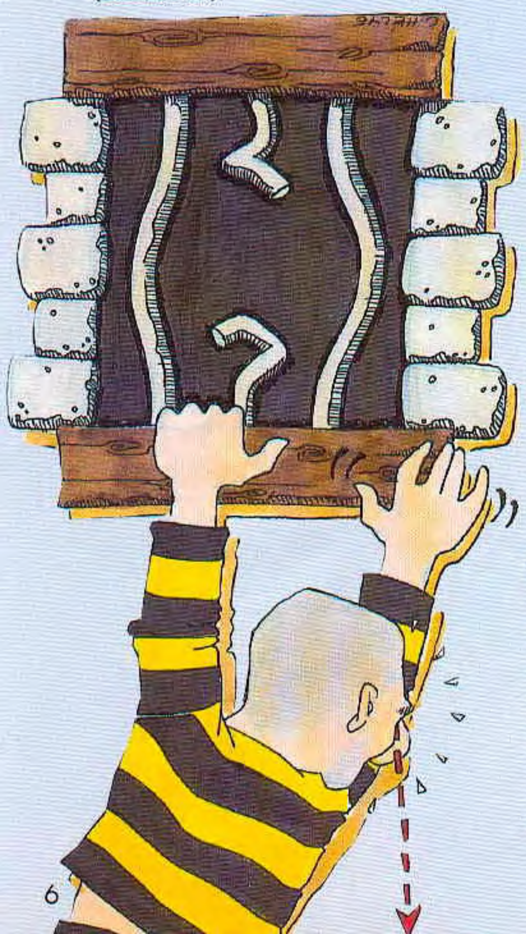


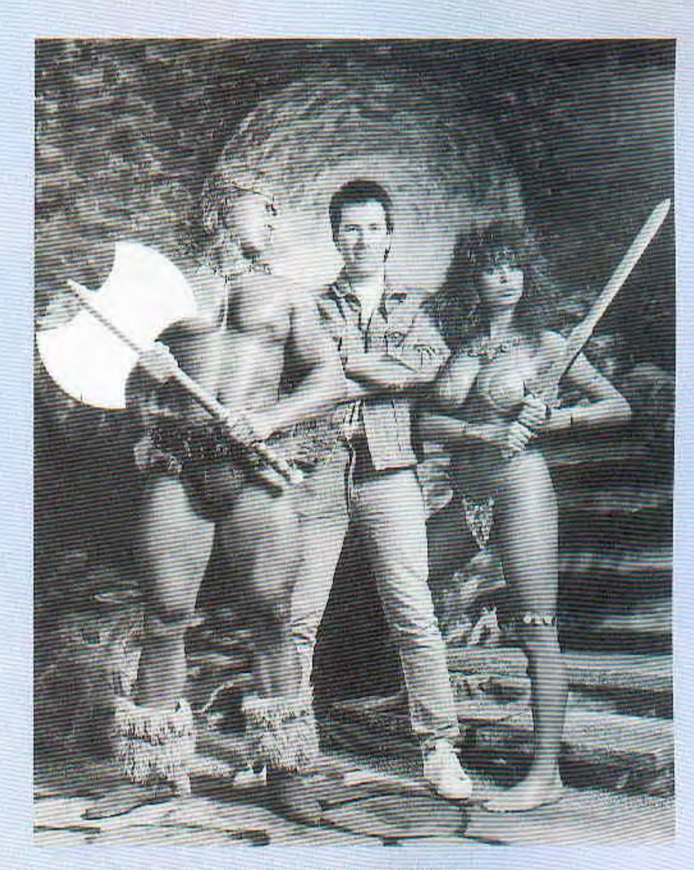
• INCENTIVE SOFTWARE

Partez dans une fantastique aventure avec **The Dark Side** qui correspond à la face cachée de l'autre Lune d'Evath sur laquelle a été construite une gigantesque arme dans le seul but de détruire. Votre mission sera donc de stopper ce phénomène de destruction en utilisant au mieux de ses capacités votre vaisseau futuriste équipé de laser, de bandes de plasma protectrices et doté d'une grande mobilité. Suivant le même principe graphique que Driller, Dark Side devrait en outre présenter plusieurs nouvelles caractéristiques. A voir !

• INFOGRAMES

Ça y est ! La collection Spirou sur Amstrad CPC va enfin voir le jour avec l'apparition sur nos écrans de **Bobo,** vous savez, ce sympathique petit forçat dont nous allons suivre la vie à l'intérieur du pénitencier au travers de 5 activités : la cantine, la corvée pommes de terre, le trempoline, les fils électriques et le dortoir… A voir.
(DK : 160 F).





• PALACE SOFTWARE

Waouh !!! Je pense avoir résumé là, la pensée générale mais attention, défense de toucher car ils ne sont pas particulièrement sociables. Qui, ils d'abord ? Je suppose que l'homme doit vaguement vous rappeler quelqu'un car, en effet, il s'agit du retour de notre barbare de service avec **BARBARIAN II THE DUNGEON OF DRAX.** Mais cette fois, notre héros est en charmante compagnie pour mener son combat contre l'horrible enchanteur Drax : il s'agit de la Princesse Mariana qui manie l'épée de main de maître d'après les rumeurs qui circulent…
Dans le jeu, vous aurez la possibilité de jouer soit avec l'un, soit avec l'autre et il paraît qu'il faut s'attendre à quelque chose de différent par rapport à la première version. Seulement, pour le savoir, il nous faudra patienter jusqu'au mois d'août !



• LORICIELS

Nous vous avions promis de vous tenir au courant des performances réalisées par le petit chat de Loriciels par l'intermédiaire de René Metge pilotant la Porsche Turbo Cup, alors les voici : lors de la course du 1er mai qui se déroulait à Montlhéry, René Metge était bien parti pour la première place. Malheureusement, un malencontreux tête-à-queue dans le dernier tour à bouleversé tous les pronostics ; malgré tout, il a réussi à passer la ligne d'arrivée en 5ème position ce qui constitue quand même une bonne performance. A suivre...

• UBI SOFT S'INTERNATIONALISE

Dans le cadre de leur ouverture sur le marché européen, Ubi Soft nous fait part de deux nouvelles importantes : d'une part, l'ancien directeur de la distribution chez Electronic Arts, John Forrest, va désormais travailler pour Ubi Soft en contribuant à la distribution internationale de la nouvelle gamme de logiciels Ubi par le biais de licences et de distributeurs sur les principaux marchés étrangers.
Par ailleurs, c'est finalement **Epyx** qui a été **choisi** pour représenter Ubi Soft aux Etats-Unis ; par conséquent, dans cette optique, un contrat de licence a été passé entre Epyx et Ubi Soft pour 7 nouveaux logiciels qui paraîtront à l'automne 1988. Après cet effort, il restera encore le marché plus fermé du Japon...

• DECISION DE JUSTICE

A la suite d'un article qui était paru dans Micro ID, la société MIEVA Presse a été condamnée par le tribunal de commerce de Rennes pour délit de dénigrement en matière de presse. Les Editions Soracom ont obtenu le franc symbolique de dommages et intérêts.

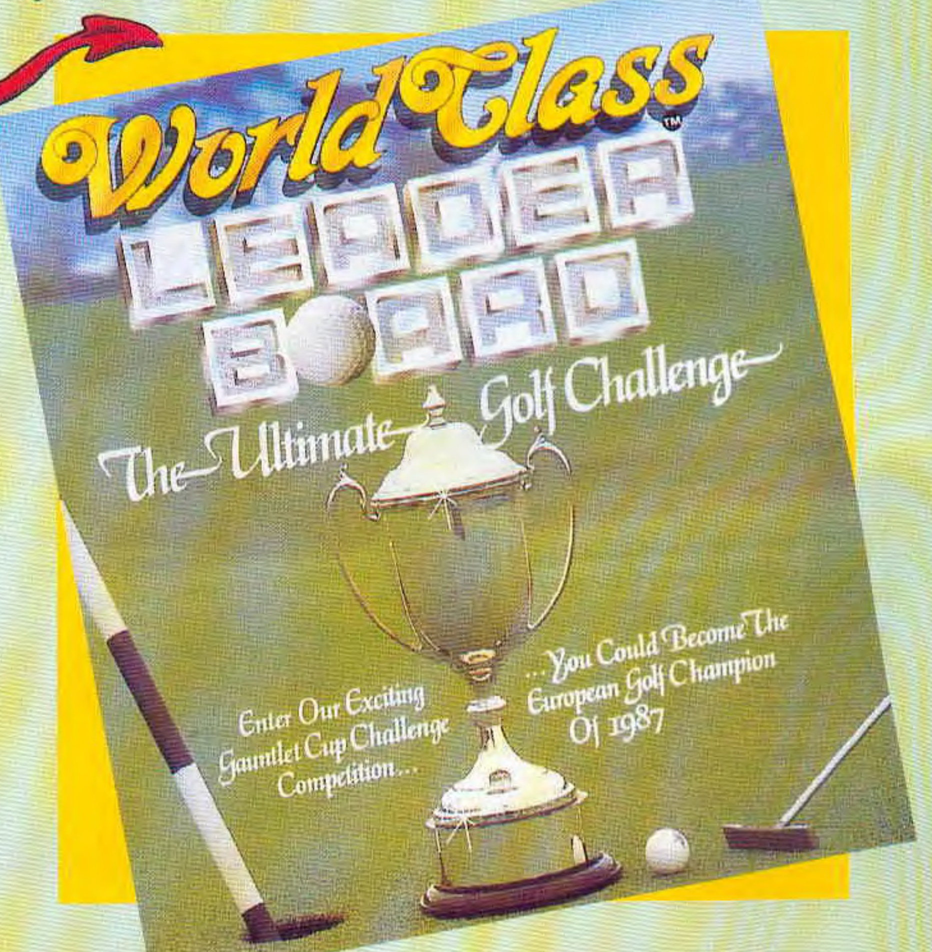
• ERE INFORMATIQUE

Nous vous avons présenté le mois dernier comme logiciel du mois **L'Arche du Captain Blood** qui est vraiment bien adapté sur CPC. Voici des nouvelles de ce logiciel à l'extérieur de notre hexagone, après le succès qu'il a obtenu en France : déjà diffusé aux Etats-Unis par Minscape, il est maintenant numéro 1 des ventes 16 bits en Grande-Bretagne, belle performance, non ? Il ne reste plus au Captain Blood qu'à s'attaquer au Japon...



• OSCAR DU LOGICIEL DE GOLF 1988

Pendant deux jours, les 16 et 17 juin prochains, la **FNAC Etoile** va transformer son auditorium en golf de 18 trous grâce à la micro-informatique. Outre un concours organisé chaque jour sur le logiciel Leader Board, un jury présidé par Louis Brisson, ancien membre de l'équipe de France, se réunira le **16 juin 1988 à 15h** pour décerner le premier **Oscar du logiciel de golf 1988 ;** les 5 logiciels en compétition sont : "Game of Golf", "Golf Champion Ship", "Great Golf", "Leader Board" et "World Tour Golf". Enfin, une rencontre sur le thème "les nouveaux golfeurs" sera organisée le 17 juin de 17h30 à 18h45 ; que tous les golfeurs en herbe n'hésitent donc pas à se rendre à la FNAC Etoile pendant ces deux jours !



HEWSON

• HEWSON

Vous allez être invités à pénètrer en d'autres temps et d'autres lieux dans **Netherworld** monde obscur, créé des profondeurs de l'inconscient de l'esprit. Dans ce monde étrange, les forces du bien et du mal sont condamnées à s'affronter éternellement et le seul moyen pour vous de revenir de ce monde passera par le combat et la corruption avec bien entendu des diamants à la clé. Reste à savoir si vous réussirez à les collecter à travers les dragons, les bulles d'acide et autres boules de feu ?

Netherworld sera disponible en août prochain.





• MICROMANIA

Vous êtes un passionné du Scrabble mais vous avez la malchance d'être seul ; par ailleurs, vous possédez un minitel. Alors, grâce à Micromania, vous avez désormais la possibilité de jouer à votre convenance en composant le **3615 SCRAB ;** diverses options vous sont offertes : ou vous faites un jeu en local, ou vous faites un jeu en messagerie (et là vous rencontrez un partenaire à distance), ou encore vous jouez en forum (dans ce cas, 50 joueurs peuvent s'opposer simultanément et le temps de réflexion est limité à 3 mn). J'ai comme l'impression que les mordus du Scrabble ne vont plus démordre de leur minitel...



• CASCADE GAMES

Imaginez un seul instant que nous sommes en 1965, que vous avez 19 ans et que vous êtes un Américain typique... Fabuleux ! Seulement, l'ombre du Viêt-nam plane et dans **Nineteen** part 1, vous serez confronté à un entraînement intensif à toutes les techniques de base du combat avant de partir sur le front. Si vous ressortez vivant de cette dure séance d'entraînement, vous serez alors envoyé sur la zone effective de combat mais cela fera l'objet d'une deuxième partie qui sortira plus tard.

Par ailleurs, il faut noter que Cascade Games lance un nouveau label de produits budgets avec **Gamebusters ;** dans cette gamme, le premier titre à sortir n'est autre que le simulateur de vol **Ace...**

CONSPIRATION

Aventure

Nous sommes fin mars et le printemps commence doucement à faire son apparition ; tout comme lui, je refais lentement surface après la folle aventure que j'ai vécue en janvier dernier. L'adjectif "folle" convient parfaitement car je n'ai pas encore compris comment j'ai pu me retrouver en Messidor an III ! Bon, on se calme ! Je vais tout vous raconter dans le détail mais comme cela risque d'être long, profitons-en pour aller déjeuner.





A peine installés à une table, la serveuse nous propose un colin sauce Thermidor !... Non mais, jusqu'à quand va-t-on me poursuivre ainsi ? Je craque !...

Tout a commencé un sombre jour de janvier : j'avais transporté le téléphone dans ma salle de bain le temps de prendre une douche, car comme par hasard, il sonne toujours à ce moment-là. Comme prévu, le phénomène se produisit encore ce jour-là mais l'appel était très mystérieux ; en effet, je devais me rendre à l'église St-Patern d'Orléans où une messe à la mémoire de Louis XVI venait d'être célébrée. Poussé par la curiosité et me demandant si cet appel n'était pas lié à la récente disparition du diptyque de la Déclaration des droits de l'homme, je me rendais à ce rendez-vous où, en fait, on m'en fixa un autre par voie de missel interposé. Je ne comprenais strictement rien à cette histoire mais me rendais quand même à St-Florent le Vieil. Quelle ne fut pas ma surprise de me retrouver devant une superbe de-



L DU MOIS







meure qui, me dit-on, appartient à Louis XIX ! Je ne savais même pas qu'il existait celui-là !

A vrai dire, la maison semble inhabitée, la grille d'entrée est fermée par une chaîne et un cadenas ; et pourtant, j'irais bien jeter un œil ! En pensant cela, je m'appuie malencontreusement sur la grille... qui s'ouvre. Le cadenas n'était même pas fermé à clé ! Une fois à l'intérieur de la bâtisse je commence à fouiller le bureau ne sachant pas, à vrai dire, ce que je cherche exactement. Par contre, je sais très bien ce que j'ai trouvé ! Un bon coup sur la nuque venant de je ne sais où et qui m'envoie au pays des songes...

A partir de ce moment-là, je déconnecte car je n'allais pas tarder à m'apercevoir que j'étais alors en Messidor. De plus, mon premier lieu d'hébergement à cette époque n'était pas des plus réjouissants : je me trouvais près d'un caveau que je visitais et pillais (c'est lamentable je sais) car je n-me doutais bien que cette magnifique bague me servirait certainement par la suite. Je commençais ensuite à explorer les alentours et finissais par trouver un passage secret dans des douves ce qui me permit de découvrir un prisonnier... Ne me regardez pas avec ces yeux de merlan frit, je vous assure que j'ai vraiment vécu ce que je vous raconte !



Cet homme devenait alors mon compagnon de voyage et nous nous rendions dans une obscure maison isolée où nous rencontrions tout un groupe qui, je ne tardais pas à le comprendre, était composé de conspirateurs qui m'expliquèrent leur plan. Pourquoi à moi ? Tout simplement parce que j'étais tout désigné pour réaliser ce plan ; charmant ! Après une courte rencontre avec les Chouans du coin, je m'offrais une superbe croisière (pour 2 pistolets, ce n'était pas trop cher !) qui m'amena (enfin presque) jusqu'à une auberge où je dus faire bien attention et tourner ma langue 7 fois dans ma bouche avant de savoir si je devais dire : Vive la Révolution ou Vive le Roi. Je m'en tirais de justesse avec, en prime, un pistolet.

A partir de cet instant, il me restait à vivre un moment crucial : réussir à rencontrer un conspirateur et détourner suffisamment son attention pour opérer un subtil échange entre un livre anodin et un précieux dossier que je devais absolument rapporter à la demeure de "Louis XIX". N'ayant rencontré aucun problème (j'adore qu'un plan se déroule sans accroc !) , je me postai sur le chemin de St Florent le Vieil et attendis sagement la diligence.

Une fois arrivé à destination sans trop d'encombre, je commençais à avoir mal aux tripes car je ne savais pas qui j'allais trouver de l'autre côté de la porte. Mais qu'importe, je ne pouvais quand même pas flancher au moment où j'allais peut-être tout comprendre, vous ne croyez pas ? Hé, Ho ? Vous m'écoutez pas ? Bon, puisque c'est comme ça, je ne vous raconterai pas comment je me suis retrouvé dans notre bon vieux siècle et quel a été l'épilogue ! Restez donc en tête à tête avec votre marquise au chocolat qui semble vous intéresser plus que mes discours !...



Cette aventure nous a essentiellement séduits par ses graphismes qui sont, on peut le dire, superbes. Heureusement, dans un certain sens, car il y a quand même quelques problèmes : le scénario n'est pas très original, la petite souris que l'on peut caresser dans les moments de forte déprime me rappelle un peu trop un chat qui se trouvait en d'autres temps et d'autres lieux et, pour terminer, vous risquez de vous énerver face au vocabulaire si vous ignorez les choses suivantes : surtout n'utilisez que l'impératif (l'infinitif est totalement inconnu) pour agir et lorsque vous serez sous l'escalier pendant l'orage n'essayez pas désespérément SORS car dans ce cas il faut écrire SORT... Ceci mis à part, Conspiration est une aventure qui vaut la peine d'être vécue.

CHATEAU POUR PROGRAMMEURS



Il est 10h du matin ; nous roulons sur une petite route de Bretagne pas très loin de la célèbre forêt où a sévi en son temps un enchanteur nommé Merlin. Nous savons seulement que nous allons faire la connaissance d'une nouvelle unité de développement d'Ubi Soft et les seules indications d'accès que nous ayons sont les suivantes : arrivés au croisement en forme de Y avec une croix au milieu, vous tournez à gauche, suivez le mur jusqu'à l'entrée. Puis, soudain, en sortant d'un virage c'est la révélation : un superbe château !

Le temps d'atteindre l'entrée de cette magnifique construction, nous pouvons découvrir une petite partie du parc, qui fait malgré tout 275 ha... Enfin, nous pénétrons dans le château après avoir été accueillis par Yves Guillemot et Christine Quémard, directrice générale d'Ubi Soft. La pièce dans laquelle nous nous retrouvons est quelque peu stupéfiante au premier abord : en effet, imaginez le décor d'un château du début de ce siècle avec comme "mobilier" une bonne douzaine d'ordinateurs ! Il y a là un plateau de choix : Apple, Amiga, Atari, Mac Intosh, IBM PC et Compatibles, MSX2... Pourquoi toutes ces machines ? Yves Guillemot nous livre enfin l'explication de leur installation dans ces lieux depuis déjà un mois.

LES RAISONS D'UN TEL CADRE

Ayant lancé depuis fin 1987 une politique d'intertionalisation, Ubi Soft a choisi Epyx pour représenter ses produits aux U.S.A ; dans un premier temps, le contrat porte sur 7 nouveaux produits qui sortiront à l'automne 1988 sur huit formats simultanément. Afin d'avoir une plus grande puissance de création et de développement, il a été décidé d'accueillir une vingtaine de programmeurs dans le château, qui se révèle véritablement être une forte source d'inspiration avec la campagne, l'espace, l'intérieur même du bâtiment (les murs sont épais, où sont les cachettes, les passages secrets ?) et le calme. Ainsi donc, tous ces programmeurs dont la moyenne d'âge est de 20 ans peuvent travailler seuls ou en équipe, à toute heure du jour et de la nuit puisqu'ils vivent au château. Nous apprenons d'ailleurs que pour la plupart, ils travaillent plutôt la nuit et profitent de la journée pour travailler encore ou aller à la pêche !

L'atmosphère du château stimule la création.

L'état d'esprit qui règne au château est tout à fait particulier ; il existe un réel travail d'équipe d'un côté et de l'autre chacun défend farouchement les capacités de son micro ce qui crée une excellente émulation. Ainsi, chaque logiciel développé utilise à fond les possibilités de chaque machine ce qui fait que ce ne sont pas de simples



Puffi's Saga

Iron Lord

conversions d'un format à l'autre. Par ailleurs, cette concentration de programmeurs en un même lieu permet un échange entre eux (donc la résolution plus rapide des problèmes) tout en sachant qu'ils gardent leur autonomie car ils ont la possibilité de travailler dans leur chambre où se trouvent également des ordinateurs, ce qui est très positif ; enfin, le fait de vivre ainsi en "vase clos" entre passionnés permet d'émuler au maximum la création ; un petit exemple : tous les soirs, un concours de monstres est organisé étant entendu que les monstres sont chaque jour différents...

LES PRODUITS EN COURS DE DEVELOPPEMENT

Dans ce cadre somptueux de rêve et de créativité maximum, nous avons découvert les quatre produits (sur les sept) qui sortiront en premier : comme vous allez pouvoir le constater, tous les genres sont présents avec tout d'abord un jeu dont vous avez déjà entendu parler puisqu'il s'agit **d'Iron Lord ;** vient ensuite une aventure dans l'espace où vous devez récupérer des données de recherches faites sur une planète concernant l'évolution possible du monde. Le nom de cette aventure est encore provisoirement **Station 0.** Quant aux deux dernières, il s'agit d'un jeu d'arcade, **Puffy's Saga** qui semble absolument génial et d'une simulation sportive particulière sur skate avec **Skate Ball**. Belle rentrée en perspective car tous ces titres sont également prévus pour nos chers CPC...

Nous aurons l'occasion de vous reparler plus amplement de tous ces logiciels ; pour l'instant, nous avons tenu à vous présenter cette initiative, unique il faut le signaler, consistant, de la part d'un éditeur, à offrir à ses programmeurs le cadre, le mode de vie et les moyens les plus propices à la création. Encore quelques mois à attendre et nous pourrons en voir les résultats directs sur nos écrans.

Catherine VIARD



Skate Ball

Station O

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

FRUIT MACHINE SIMULATOR

Simulation

Etant donné que Las Vegas n'est pas la porte à côté et que, de toute façon, vous n'êtes pas assez riche pour vous permettre d'aller vous ruiner là-bas, nous vous proposons une solution nettement plus cool pour vos nerfs et plus économique pour votre porte-monnaie.
En effet, il vous suffit de charger ce jeu et hop vous avez transformé en superbe machine à sous votre CPC préféré, la barre d'espace faisant très bien office de levier, il vous suffit de miser quelques pièces pour vous lancer dans l'enfer du jeu. Et après ? Comptez alors sur votre chance pour parvenir à aligner cerises, citrons, pommes, cloches ou autres...●

Notre avis :

Classique parmi les classiques, cette version de machine à sous est bien réalisée avec malgré tout, une indication un peu fouillis à l'écran de toutes les options. Par contre, il faut noter le petit détail suivant : l'amortissement précédant l'arrêt de la machine est superbe !



TRAILBLAZER

Arcade





Les passionnés d'arcade pure et dure ainsi que les rois du maniement du joystick vont pouvoir sauter de joie avec l'entrée de Trailblazer dans la catégorie des budgets en faisant attention de ne pas perdre la boule !...
En effet, bond après bond, saut après saut, vous allez devoir effectuer dans des temps records (et limités !) 14 parcours différents aux niveaux de difficulté variables. Bien entendu, vous trouvez sur votre chemin des trous mais aussi des plaques du damier qui ont des actions différentes : ainsi, les plaques blanches vous font rebondir, les jaunes accroissent votre vitesse tandis que les vertes vous clouent sur place et les bleues inversent toutes les commandes (l'enfer !). Dans chaque parcours, vous n'êtes autorisé à sauter au-dessus du vide que 4 fois alors il faut choisir les bons endroits !●

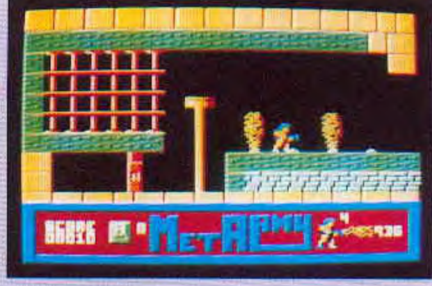
Notre avis :

Dans cette catégorie, tout est réuni pour vous crisper les nerfs : bonne perspective dans les graphismes et animation rapide. Un détail très utile et pratique : quand vous sautez, vous pouvez en même temps changer de direction.



METAL ARMY

Arcade



Je ne vous apprendrai rien en vous disant que les temps sont durs ; en effet, dans tout le système solaire il ne règne plus que crimes et terreur... De plus un groupe se démarque par rapport à toutes les bandes de terroristes qui existent : il s'agit de Metal Army avec à sa tête le Général Ironside.

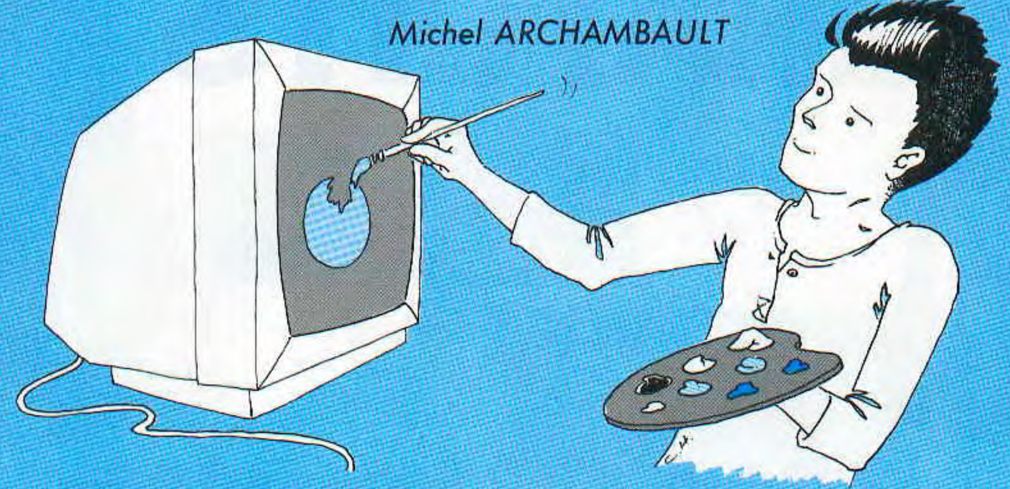
Leur dernière action en date est des plus graves : ils ont réussi à s'infiltrer dans la base et ont déposé une bombe sous le réacteur principal ! Il ne vous reste plus (vous l'incorruptible marine Harry Chainsaw...) qu'à prendre votre courage à deux mains (sans oublier votre lance-flammes) et à vous précipiter dans le dédale de couloirs et de tunnels qui composent la base pour retrouver la bombe et la désamorcer ! Tout en effectuant ce parcours, vous allez pouvoir vous rendre compte, à vos dépens, que les systèmes de défense sont nombreux et au point... Alors, bonne chance !●

Notre avis :

15 coups de bâton pour tous ceux qui disent que les budgets ne peuvent pas être de bonne qualité ! Avec Metal Army, vous avez action (avec une animation rapide de bonne qualité), difficulté et graphismes colorés et diversifiés. Alors !...

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT



Aujourd'hui, ce sera plus distrayant car nous allons apprendre à dessiner. Les DRAW semblent rébarbatifs mais deviennent plus sympa à programmer quand on applique certaines astuces pour fainéants. En plus des astuces, nous verrons quelles sont les bonnes habitudes à prendre pour ne jamais se faire piéger.

LA CARTE DE L'ECRAN

Vous connaissez déjà le plan de l'écran pour le texte (les LOCATE), lignes de 1 à 25 en partant du haut et 40 colonnes (en MODE 1) en partant de la gauche. En graphisme, c'est complètement différent : il y a 400 lignes qui sont numérotées à partir du bas, et 640 "colonnes" à partir de la gauche ; et c'est pareil que vous soyez en MODE 0,1 ou 2. La seule différence c'est qu'en MODE 0 les traits seront quatre fois plus épais qu'en MODE 2, mais la forme, la taille et l'emplacement du dessin ne changent pas ! Pour désigner l'emplacement d'un point, il faut d'abord donner sa position horizontale (appelée X), puis sa position verticale (appelée Y). Exemple, puisque que l'écran fait 640 par 400, pour faire un point au centre ce sera PLOT 320, 200. OK ? PLOT 638, 398 le mettrait dans l'angle en haut à droite. Je n'ai pas dit PLOT 640, 400 car on ne le verrait pas, il serait sur le bord.
C'est dur de voir un point dessiné par PLOT, c'est si petit. PLOT sert surtout à fixer le POINT DE DEPART d'un dessin. Ainsi pour tracer deux grandes diagonales CLS/PLOT 0,0: DRAW 640,400: PLOT 0,400: DRAW 640,0

Expliquons : les "coordonnées" X et Y qui suivent DRAW indiquent jusqu'où il faut aller. On est parti de l'angle en bas à gauche, diagonale puis nouveau départ dans l'angle en haut à gauche et diagonale "descendante".
Une bonne nouvelle : notre BASIC accepte que l'on trace en dehors de l'écran, sans planter. Exemple, on va sortir de l'écran et y réentrer. Essayez.
CLS: PLOT 0,0: DRAW 320, 700: DRAW 640, 0
Le second DRAW prend comme point de départ la FIN du DRAW précédent ; pas la peine de faire un PLOT 320, 700...
Et maintenant, on passe à la pratique, et pour cela je vous ai mijoté le programme "DRAWDEMO" qui regroupe tous les cas particuliers et les astuces.

L'ETAPE PAPIER

A moins d'être un mutant ou un super génie (et ce n'est pas mon cas), il faut tout d'abord faire son dessin au crayon sur du papier quadrillé avant de taper quoi que ce soit. Pour faire ce programme, j'ai tracé un rectangle où quatre carreaux représentent 100 "points". Il faisait donc 13 cm par 8 cm. J'ai gradué ses axes X et Y de 100 en 100, puis j'y ai tracé mes petits dessins. Alors là seulement, j'ai programmé. Et ce fut très rapide et sans erreurs : 1 carreau = 25 ; 2 carreaux = 50 ; etc.
J'aurais été incapable de faire ce programme sans mon papier quadrillé. Donc, pensez-y, sinon attendez-vous au pire !

LE TRACE D'UN CARRE

(lignes 30 à 80)

Deux méthodes : la bébête par DRAW et l'astucieuse par DRAWR.
– ligne 40 : à la suite du PLOT on trouve un ",1", c'est la couleur du tracé : 1 c'est jaune, 2 bleu-ciel, 3 rouge ; exactement comme PEN 1, PEN 2, PEN 3. Vous vo-

yez qu'à chaque DRAW il a fallu déterminer (sur le papier) les points d'arrivées X et Y. Oh ! que c'est fastidieux...
Je peux vous le dire maintenant, il ne faut pas utiliser DRAW mais DRAWR, qui signifie "DRAW RELATIF".
DRAWR 50, 100 veut dire qu'il faut aller 50 points à droite et 100 points plus haut. De même DRAW 0, – 100 signifie "X ne change pas mais Y diminue de 100", autrement dit, c'est un trait vertical qui va descendre de 100 points.
– ligne 60 : on fixe un nouveau point de départ (en bleu-ciel), et les côtés X et Y du carré, puis GOSUB 2000. Regardez comme cette ligne 2010 est plus simple que la ligne 40 ! On monte, on va à droite, on descend et on va à gauche, et on se retrouve ainsi au point de départ. Ici, pas besoin d'un dessin sur papier pour programmer cette ligne.
– ligne 80 : idem mais tracé en rouge, et toujours avec le même GOSUB 2000. Ceci met en évidence un autre atout des tracés par DRAWR : quand un dessin est au point, on peut le dessiner ailleurs sur l'écran en changeant uniquement le point de départ ! Alors qu'avec DRAW il faudrait tout recalculer...

LES CHANGEMENTS DE COULEURS

(lignes 90 – 100)

Dans nos exemples précédents, on changeait la couleur en cours par le troisième paramètre du PLOT. En fait, on peut aussi agir sur le troisième paramètre du DRAWR ; ce que nous faisons avec le triangle de la ligne 100 dont chaque côté est d'une couleur différente. Pour évaluer les paramètres X et Y de ces trois DRAWR, j'ai compté les carreaux sur ma feuille de papier, sinon je ne m'en sortais pas...

LES TRACES DISCONTINUS

(lignes 110 à 140)

Je veux parler de ces dessins pour lesquels on doit "lever le crayon" pour repartir ailleurs ; exemple un "A" dont le petit tiret horizontal constitue une discontinuité dans le tracé.
Deux techniques très voisines :
– on se rend au second départ en repassant sur un trait déjà tracé ;
– on se rend à ce second départ par un saut avec MOVER, qui lui ne trace pas.
La ligne 120 dessine un grand A avec "repassage" ; on remonte à mi-hauteur et on trace le tiret vers la gauche.
La ligne 140 est semblable à la 120 (je l'ai recopiée par COPY) ; on change les paramètres X, Y du PLOT et on remplace le troisième DRAWR par MOVER.
Ici on avait le choix, mais pour faire un "I" avec accent circonflexe, seul MOVER serait utilisable...

LES FIGURES COMPLEXES

(lignes 150 à 180)

Quand on programme du graphisme, la première chose à faire est de se préparer une "touche pour fainéant" qui écrira DRAWR, exemple le "6" du pavé numérique :
KEY 134, "DRAWR"
mais, quand il y a vraiment trop de segments à tracer cela devient quand même envahissant... Il est alors plus pratique de mettre tous ces X et Y en lignes de DATA. DATA ? Si vous osez vous poser cette question, consultez dare-dare le "CHICHE" du précédent numéro d'AMSTAR. (Et, vlan ! Ah, mais...).
Pour cet exemple nous voulons tracer un "F" large, en trait double, de 150 de haut sur 100 de large ; et ça fait dix segments ! Ces vingt valeurs sont mises en une seule ligne de DATA (ligne 160). Une boucle FOR NEXT avec un READ et un DRAWR et le tour est joué. Que voulez-vous, la fainéantise ça se cultive...

LES REMPLISSAGES DE ZONES

Il s'agit de colorier l'intérieur d'un carré. Les possesseurs de CPC 464 ne disposent pas de la commande FILL, mais on peut s'en sortir autrement (lignes 210 à 230). On va faire des DRAWR horizontaux et jointifs, comme vous le feriez avec un feutre.
Remarquez que mes PLOT en Y vont en STEP 2 (1 ligne sur 2), et cela mérite explication : le BASIC du CPC dit qu'il y a 400 lignes horizontales ; en fait c'est faux : le balayage vidéo n'en crée que 200 sur toute la hauteur. Ainsi à mi-hauteur Y = 200 et Y = 201 c'est "physiquement" la même position verticale. L'avantage de cette tricherie est que 100 "points" en Y font à l'écran la même distance que 100 "points" en X. Et c'est bougrement pratique ! Alors pour gagner du temps (ou pour éviter d'en perdre bêtement) la ligne 220 progresse en Y en STEP 2. Ceux qui ont un 6128 disposent de FILL, c'est plus pratique mais pas tellement plus rapide. Pourquoi cette commande ORIGIN avant chaque FILL ?
ORIGIN est une commande qui fixe les coordonnées à l'écran de X = 0 ; Y = 0. Par défaut on a ORIGIN 0,0 ; l'angle en bas à gauche, mais on peut le mettre n'importe où, par exemple au centre. En ce cas, ce qui sera à gauche aura des X négatifs, et ce qui sera en bas sera en Y négatifs. C'est pratique pour les matheux qui veulent tracer des courbes à sucer de l'aspirine.
Pour FILL, on se contente de mettre tout d'abord ORIGIN DANS LA ZONE à colorier et tout partira de là.
Deux impératifs avec FILL :
– ne pas mettre ORIGIN sur le trait de pourtour mais DANS la zone ;
– la couleur du FILL doit être LA MEME que celle du "trait frontière", sinon ce FILL envahira tout l'écran !
Petit conseil : pour un remplissage plus rapide placez votre ORIGIN le plus à gauche possible dans la zone à colorier.
Après vos FILL n'oubliez surtout pas de remettre ORIGIN en 0,0 ! (ligne 280).

LES TRAITS EN POINTILLES

(lignes 290 – 310)

Ceci ne concerne pas les CPC 464. La commande MASK définit l'aspect des traits en pointillés d'après le nombre qui le suit. Ainsi MASK 15 ou MASK 240 donnent des tirets de même longueur que les espaces. MASK 204 aussi mais deux fois plus courts. (Essayez aussi MASK 204 au bout de la ligne 300).
A MASK sont associés GRAPHICS PEN qui donne la couleur des tirets, et GRAPHICS PAPER pour la couleur des espaces. Après MASK, tous les DRAW ou DRAWR se font en pointillés, donc après usage n'oubliez pas (surtout pas...) de programmer MASK 255 (ligne 310) qui supprime le pointillage.



Nota pour les grosses têtes : MASK reproduit l'image binaire du nombre qui le suit, les "1" sont "PEN" ; d'où mes choix de 15 (00001111) ; 240 (11110000) ; 204 (11001100) ou 255 (11111111). Sont aussi utiles 2 (00000011) et 63 (00111111).

SAUVEGARDE D'UNE PAGE D'ECRAN

(lignes 330 – 340)

Votre dessin terminé sauvegardez-le en binaire (ligne 340), c'est simple mais ça prend 17 kilo-octets. Donc à réserver plutôt pour ceux qui disposent d'un lecteur de disquettes.

Le point d'exclamation précédant le nom du fichier ("IMAGE") est justement destiné aux possesseurs de CPC 464 à cassettes. Avec disquettes autant supprimer ce "!".

La récupération est facile (lignes 400 – 420), un CLS, puis LOAD "machin. BIN". Avantage : vous avez créé une superbe page titre pour votre nouveau programme, mais cette construction graphique représente 4 kilo-octets et demande trente secondes à l'écran : il faut enregistrer l'image finale à part ; en vous inspirant de ma ligne 340 (seul le nom change).

Au début de votre programme principal, il y aura seulement un CLS : LOAD "TITRE. BIN" : ça ne prend que 10 octets et l'image, si complexe soit-elle, est chargée en cinq secondes !

QUELQUES PRECAUTIONS

Ne vous préparez pas un champ de mines après le END de vos graphismes : remarquez que je remets tout en état initial après usage : ORIGIN 0,0 ; MASK 255 et la ligne 350 qui remet PEN 1 et BORDER 1. Et le MODE 1 de la ligne 390 après le petit délire en MODE 0 des lignes 360 à 380...

Et ce n'est pas tout : la ligne 430 tourne sur elle-même en attendant une touche. Pourquoi ? Parce que sans elle le programme irait sur un END avec un "superbe Ready" en haut à gauche de votre fichier image rechargé... Beurk !

Voyons à présent quelques précautions d'ordre courant que vous avez peut-être remarquées au passage (si vous êtes un lecteur assidu des CHICHE d'AMSTAR...).

– ligne 20 : MODE 1 parce qu'on ne sait jamais... et DEFINT A-Z pour que les FOR NEXT aillent deux fois plus vite ;

– ligne 170. Ce RESTORE 160 ne sert à rien... pour l'instant... mais qui sait après de nombreux ajouts de lignes ?

– ligne 240. Cet UPPER $ validera les "0" majuscules et minuscules.

– lignes 320 et 390 : ces INPUT R $ bloquent le programme pour vous permettre d'examiner le graphisme, ou de presser ESC...

CONCLUSION

Ce court programme regroupe tous les cas de figures (c'est le cas de le dire !), et le contenu de chaque ligne a été expliqué. Vous constatez que c'est une succession de précautions ou d'astuces. Simples ; mais il faut s'en souvenir pour programmer vite, sûr et court.

Entraînez-vous un peu, car bientôt on va apprendre à faire bouger tout ça par un peu d'animation...

```
10 ' DRAWDEMO - M.A. 04/88
20 MODE 1:BORDER 9:DEFINT A-Z
30 'carre jaune par DRAW
40 PLOT 50,250,1:DRAW 50,350:DRAW 150,35
0:DRAW 150,250:DRAW 50,250
50 'carre bleu par DRAWR
60 PLOT 200,250,2:X=100:Y=100:GOSUB 2000
70 'carre rouge par DRAWR
80 PLOT 325,275,3:X=100:Y=100:GOSUB 2000
90 'triangle jaune, bleu, rouge
100 PLOT 450,250:DRAWR 50,100,1:DRAWR 10
0,-150,2:DRAWR -150,50,3
110 'lettre A avec repassage
120 PLOT 20,70,1:DRAWR 50,150:DRAWR 50,-
150:DRAWR -25,75:DRAWR -50,0
130 'lettre A avec un MOVER
140 PLOT 150,75:DRAWR 50,150:DRAWR 50,-1
50:MOVER -25,75:DRAWR -50,0
150 'lettre F epaisse avec des DATA
160 DATA 0,150,100,0,0,-25,-75,0,0,-35,5
0,0,0,-25,-50,0,0,-65,-25,0
170 PLOT 300,75,1:RESTORE 160:FOR N=1 TO
 10
180 READ X,Y:DRAWR X,Y:NEXT
190 PEN 2:LOCATE 27,16:PRINT "Avez-vous
un"
200 LOCATE 24,18:INPUT "CPC 6128 ?(o/n)"
,R$
210 'remplissage du carre bleu par ligne
s
220 FOR Y=250 TO 350 STEP 2
230 PLOT 200,Y,2:DRAWR 100,0:NEXT
240 IF UPPER$(R$)<>"O" THEN 320
250 'remplissages par FILL (CPC 6128)
260 ORIGIN 327,373:FILL 3 :'carre rouge
270 ORIGIN 302,77:FILL 1 :'lettre F
280 ORIGIN 0,0
290 'pointilles par MASK
300 GRAPHICS PEN 3:GRAPHICS PAPER 2:MASK
 15
310 PLOT 5,5:X=630:Y=390:GOSUB 2000:MASK
 255
320 LOCATE 24,20:INPUT"ENTER ",R$
330 'sauvegarde de l'image d'ecran
340 SAVE"!IMAGE",B,&C000,&4000
350 PEN 1:BORDER 1:CLS: ' final
360 'fantaisie en MODE 0
370 MODE 0:X=100:Y=50:FOR M=1 TO 5:FOR N
=1 TO 15
380 PLOT RND*530,RND*340,N:GOSUB 2000:NE
XT:NEXT
390 INPUT"ENTER ",R$:MODE 1
400 'rechargement de l'image enregistree

410 LOCATE 1,10:INPUT"ENTER pour recharg
er IMAGE.BIN de 17 K ",R$
420 CLS:LOAD"!IMAGE.BIN"
430 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND:'at
tend une touche
440 CLS:END
2000 ' carre ou rectangle de X*Y
2010 DRAWR 0,Y:DRAWR X,0:DRAWR 0,-Y:DRAW
R -X,0
2020 RETURN
```

ARKANOID

Arcade

Seul dans un espace aussi absolu qu'intemporel, vous vous remettez lentement du choc subi après l'explosion impromptue de votre vaisseau Arkanoïd, symbole d'une nation farouche et courageuse dont vous êtes fier d'être l'un des derniers représentants en cette navette de secours nommée Vaus, transportant outre votre corps matériel, une dizaine d'appareils, produits d'une haute technologie difficile à maîtriser et garante de votre avenir immédiat, dont l'horizon est maintenant bouché par une vision métalloïde qui n'est pas sans vous interpeller quelque part au niveau du vécu, puisqu'il s'agit du repaire de l'infâme Doh, être honni au possible et qui voue au genre humain une haine aussi inaltérable qu'inassouvie et pourtant dieu sait que les siècles n'ont pas de prise sur cette entité citoyenne d'un univers de salles emplies de briques multicolores aux pouvoirs étonnants, comme vous pourrez le constater, pas plus tard que tout à l'heure, dès que cette phrase aura atteint une fin maintenant plus que désirée. Enfin, vous êtes capturé sans que vous puissiez rien y changer. A l'intérieur, Doh vous réserve une surprise. Votre première réaction va être d'utiliser votre arme, une boule d'énergie pure. Malheureusement, les briques qui constituent les salles ont un fort pouvoir de réflexion et bien qu'elles se détruisent (plus ou moins rapidement, il est vrai) elles envoient la boule un peu n'importe où. Pour éviter de perdre cette énergie si précieuse vous faites un rempart de votre appareil et continuez ainsi à détruire les fondations de l'Empire. Certaines briques sont creuses et contiennent des gélules. Dès qu'elles tombent, le bon sens veut que vous les attrapiez. En effet, elles modifient certaines caractéristiques de la balle ou de votre vaisseau. Le nombre, la taille, la vitesse; tous ces paramètres concernent à la fois la balle et le Vaus.

Certaines gélules spéciales ouvrent une brèche au bas de la salle et vous permettent de passer au tableau suivant. Dernier conseil, méfiez-vous de votre ennemi car il est très bruyant : tout le monde sait que Doh rit fort.

NOTRE AVIS :

Il est beau mon casse-briques, il est frais, c'est du vrai madame, touchez la qualité. Hein qu'on dirait du vrai. Comme vous le dites ma p'tite dame, les mêmes graphismes et la même animation. Ah ça, vous n'en verrez pas souvent des comme ça ! A qui le tour, qui n'a pas son Arkanoïd ! Il est beau, il est beau...

ARKANOID II

Arcade

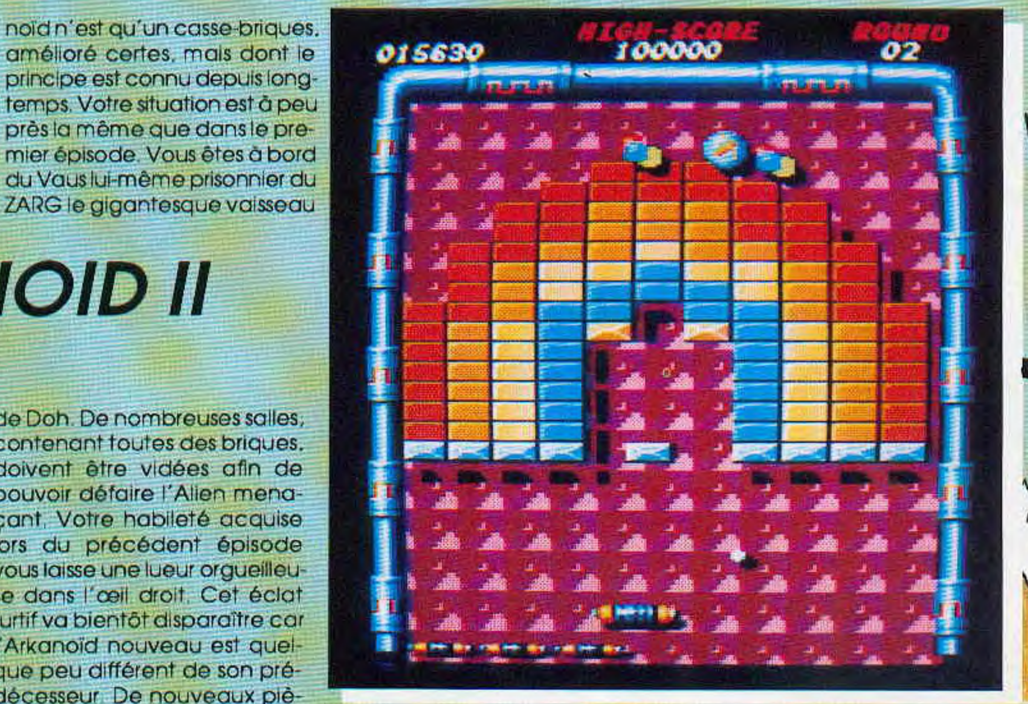
La revenge de Doh est à Arkanoïd ce que le cabriolet California est à la Ferrari Testarossa : un complément indispensable. Bien sûr, on retrouve les mêmes "personnages", ou plutôt protagonistes de cette aventure : le Vaus (il s'agit du numéro deux) Doh (la force maléfique et envahissante) et bien sûr les briques. Car, après tout, Arkanoïd n'est qu'un casse-briques, amélioré certes, mais dont le principe est connu depuis longtemps. Votre situation est à peu près la même que dans le premier épisode. Vous êtes à bord du Vaus lui-même prisonnier du ZARG le gigantesque vaisseau de Doh. De nombreuses salles, contenant toutes des briques, doivent être vidées afin de pouvoir défaire l'Alien menaçant. Votre habileté acquise lors du précédent épisode vous laisse une lueur orgueilleuse dans l'œil droit. Cet éclat furtif va bientôt disparaître car l'Arkanoïd nouveau est quelque peu différent de son prédécesseur. De nouveaux pièges vous tendent leurs menottes métalliques. Par exemple, les briques-raquettes sont des chefs-d'œuvre de sadisme puisque lorsqu'elles sont touchées, elles acquièrent un mouvement horizontal qui peut aussi bien vous servir que vous nuire. Je ne vous parle même pas des briques quasi-invulnérables qui ne se rendent qu'au bout de 4 impacts, ni de celles qui s'évanouissent pour mieux réapparaître plus tard. Et les gélules alors ? Que deviennent-elles ? Rassurez-vous, elles sont toujours là, mais leurs effets ont quelque peu changé ou du moins comportent quelques modifications. Les balles multiples sont maintenant au nombre de cinq. Parfois, elles se régénèrent lorsqu'elles ne sont que 3, la couleur rouge leur donne de plus un cœfficient de pénétration dans les briques rarement atteint. Votre raquette (ou Vaus II) peut bénéficier d'un double réel ou fantomatique. Si la taille du Vaus peut s'accroître, elle peut également diminuer. Si l'on ajoute la gélule "surprise"



(aux effets bénéfiques), le tableau est complet.

NOTRE AVIS

Arkanoïd II est le digne successeur de son grand frère Arkanoïd. Il est certain que les similitudes sont grandes mais la nouvelle mouture gagne surtout en couleurs et en détails graphiques. L'animation est toujours bonne et l'on ne retrouve pas (jusqu'à présent en tout cas), les petits "bugs" d'Arkanoïd. Qui a dit que les suites étaient toujours inférieures aux modèles ?



YIE AR KUNG-FU II

Simulation

En Chine, les saisons proches de l'hiver ont la douceur mélancolique des fins de vie. Le moindre bruissement est coulé dans une harmonie calme d'arbres penchés, de chemins blancs et de rochers orgueilleux. Les silences langoureux où rien ne s'exprime sinon l'incomparable vibration d'un monde soumis aux délicats mécanismes cosmiques régissant l'univers, ne sont pas vraiment du goût de notre héros Lee Young. Comme son nom ne l'indique pas, il s'agit du fils d'Oolong le grand Maître (il est tout de même parvenu à cet honneur). Lee possède donc lui aussi le goût du combat, l'habileté et le courage qui lui permettent de briguer le titre envié de son père. Mais comme celui-ci, il devra subir des épreuves, se voir opposé des adversaires de plus en plus forts. Ceux-ci sont en fait des hommes à la solde de Yen Pei, un bandit qui se proclame empereur Yie Goh. Les sept mercenaires chargés de la défense ne sont pas des tendres. C'est eux qu'il faudra vaincre pour devenir grand Maître. Le combat commence par une attaque de karatékas nains ; si Lee parvient à en éliminer 3 simultanément, il obtient une feuille de thé. Avec 5 feuilles de thé, il a une tasse de thé Oolong. Puisque nous somme dans l'alimentaire, les nouilles Chow Mein rendront Lee invulnérable pendant quelques secondes s'il les absorbe. Et ce pouvoir lui sera très certainement utile puisque ses



adversaires sont plutôt coriaces. Vous trouverez grâce au tri EDDBS (En Dépit Du Bon Sens), les opposants suivants : Lan Fong et son éventail, Po Chin un cracheur de feu, Wen Hu et ses masques à rades, Wei-Chin lanceur de boomerangs, Mei Ling et ses poignards, Han Chen le terroriste et finalement Li-Jen. Pourquoi tant de haine ?

NOTRE AVIS :

Si Y.A.K.F II est aussi riche en personnages exotiques que Y.A.K.F, le résultat à l'écran est beaucoup moins convaincant. Les combattants ne sont pas mis en valeur par le graphisme et surtout l'animation est passive, ce qui est un comble pour la simulation d'un sport basé entre autres sur la rapidité. Dommage, le premier épisode laissait présager mieux.

YIE AR KUNG-FU

Simulation

Ce cri de guerre, c'est celui que vous devez pousser pour libérer votre énergie avant de porter un coup. Votre vieux maître Poo-Yan avait dit : "Ta route va être longue avant de parvenir au sommet de ton art. Nombreux seront les ennemis qui te barreront le chemin". Comme d'habitude, le vieux maître avait raison : 10 adversaires coriaces vont entraver votre progression.

Dans un paysage printanier (le temple ou la montagne), les combats les plus violents vont se dérouler. Votre premier adversaire est BUCHU un gros et gras lutteur qui possède le pouvoir de voler ! Ensuite, vient STAR, une femme en survêtement rouge, lanceuse de Shuriken. (Ces petites étoiles métalliques à bords tranchants). Une fois vaincue, elle laisse place à NUNCHA, expert en maniement du nunchaku. POLE utilise un bâton pour se battre et il s'en sert réellement très bien. CHAIN comme son nom l'indique fait voltiger une chaîne qui a toutes les chances de vous atteindre si vous ne faites pas attention. CLUB ne se bat pas avec un club de golf mais avec une massue et un bouclier.



SWORD tente de vous découper en agitant son épée sous votre nez. TONFUN est l'avant-dernier à entrer en lice, il est muni de bâtons fixés à ses avant-bras. Enfin, BLUES est lui-même un grand maître. C'est un adversaire difficile à vaincre puisqu'il connaît toutes les attaques que vous maîtrisez mais il est plus rapide ! Donc, méfiance !

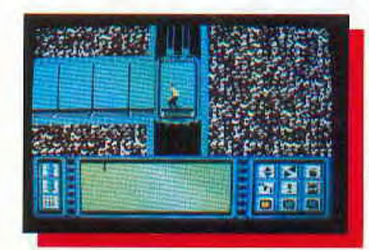
Il y a 16 mouvements possibles en incluant les positions avec le bouton feu enclenchée. En fait, tous les mouvements ne sont pas utiles pour obtenir un score intéressant. Il suffit de maîtriser totalement 3 coups : le coup de pied en vol, le coup de poing à la poitrine et le balayage de la jambe. Ils portent à la tête, au torse et aux jambes, de quoi dérouter votre adversaire. (N'oubliez pas que ce dernier réagit à une succession de coups identiques en trouvant la parade). A chaque mouvement réussi, un point d'impact apparaît, rouge si votre adversaire est touché ou noir si c'est vous qui l'êtes. A chaque impact, le niveau de force d'un des deux antagonistes diminue jusqu'au Ko final. Si vous parvenez à vous débarrasser de votre opposant sans avoir subi aucun dommage, le jeu vous récompense par Perfect (parfait) plus un bonus toujours bienvenu.

NOTRE AVIS :

Yie Ar Kung-fu a été l'un des premier jeux d'arts martiaux plutôt réussi sur le CPC. Les graphismes sont bien rendus, l'animation reste suffisamment rapide pour que le jeu soit attrayant.

Un conseil pour atteindre au moins 7 millions : placez-vous dans le coin droit de l'écran et commencez à sauter sur place. Votre adversaire s'approche, après avoir atterri, décochez-lui un coup dévastateur du style : celui qui me rapporte le plus de points. Ainsi, petit à petit vous vaincrez tous les méchants qui ne veulent pas que vous deveniez grand maître.





IMPOSSIBLE MISSION

Arcade/Aventure

Etes-vous bien persuadé du fait que votre destin peut basculer en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ?... Non ? Eh bien, je vous le prouve avec le cas du petit Elvin Atombender qui était un passionné de jeu d'arcade ; il salivait déjà de joie devant le high-score qu'il allait effectuer lorsque, soudain, CRAC, c'est l'horreur avec l'imprévisible panne de courant ! Depuis ce jour, Elvin en veut au monde entier et il a décidé d'organiser un holocauste nucléaire...
C'est pourquoi vous êtes désigné, en tant que brillant agent 4125, pour contrer le projet de ce fou furieux (qui a quand même atteint l'âge de 62 ans et qu'il est grand temps de mettre hors d'état de nuire !). Il vous faut donc pénétrer dans son repaire ou plutôt son labyrinthe souterrain et réussir à visiter les 32 pièces qui le composent pour découvrir le mot de passe permettant d'accéder à la chambre de contrôle. Je suis sûre que présenté comme cela le problème vous semble simple mais attendez que je vous énonce toutes les contraintes et vous allez certainement trouver cela beaucoup plus drôle !
En effet, le mot de passe comprend 9 lettres et chacune s'obtient par la réalisation d'un puzzle comprenant 4 pièces qui ne sont pas forcément dans le bon sens lorsque vous les découvrez. Mais, ce n'est pas tout ! Dans chaque pièce se trouvent des robots qui sont, ma foi, très électrisants... barbecue assuré par simple contact ! Et pourtant, pour trouver les pièces du puzzle, il va falloir fouiller tous les meubles ou objets se trouvant dans chaque pièce car notre bon ami Elvin est très distrait et n'a trouvé que ce moyen pour ranger ses précieux codes ! Et pour terminer, il faut quand même que vous sachiez, agent 4125, que vous n'entamez pas une petite promenade de plaisir car vous ne disposez au plus que de 6h avant que l'holocauste ne se déclenche ! Alors, au boulot.

NOTRE AVIS :

Impossible Mission est un bon logiciel où action, suspense et aventure sont bien servis par une bonne animation (admirez ce saut périlleux pour éviter les robots) et un graphisme que nous qualifions de correct. Par contre, les réponses aux injonctions du joystick sont parfaites.





IMPOSSIBLE MISSION II

Arcade/Aventure

Félicitations, agent 4125 ! Je croyais que lorsque vous aviez détruit les souterrains de l'hideux Elvin, vous aviez "malencontreusement" enseveli le propriétaire avec ! Alors, expliquez-moi le fait que la paix mondiale soit encore menacée par un nouveau cataclysme nucléaire... Visiblement, Elvin s'en est sorti (y' a vraiment de la veine que pour les crapules !) et s'est fait oublier pendant suffisamment de temps pour se reconstruire un empire et le mot n'est trop fort ! En effet, maintenant il existe 8 tours disposées de manière concentrique afin de pouvoir passer de l'une à l'autre. Vous comprenez que ce n'est pas de la rigolade une fois de plus !



La finalité de votre mission va être la même que la première fois c'est-à-dire parvenir à la salle de commande principale afin de sauver le monde. Seulement vous ne pouvez pas passer d'une tour à l'autre sans la connaissance d'un code de 3 chiffres qu'il va falloir découvrir en fouillant tous les objets se trouvant à chaque étage d'une tour ce qui représente un certain nombre de recherches d'autant plus que le temps imparti pour l'exploration d'une tour est très limité ! Les robots sont bien sûr fidèles au rendez-vous mais, en plus, il y en a plusieurs sortes : les robots électrisants, les robots à chenilles... Enfin, pour varier le plaisir, il y a des pièces plongées dans l'obscurité la plus totale. Heureusement pour vous, en fouillant les objets, vous avez la possibilité d'utiliser les terminaux de sécurité ce qui vous permettra de figer momentanément les robots, de remettre les ascenceurs internes à leur place initiale, d'éclairer les pièces obscures ou même de déposer des bombes !



Agent 4125, vous avez maintenant tous les éléments en main et vous êtes toujours assez souple pour faire de magnifiques sauts périlleux alors en avant et sachez qu'aucun écart ne vous sera pardonné.

NOTRE AVIS :

Suite tout à fait digne de son prédécesseur et très captivante d'autant que les graphismes sont plus recherchés, plus "finis" que dans le premier épisode. Alors si vous devez faire un choix pour votre logithèque, choisissez plutôt le second.



DRUID

Arcade/Aventure

Ah ! C'est une journée idéale pour procéder à une petite cueillette de gui ; d'ailleurs, je vais en profiter pour essayer la dernière serpe d'or que j'avais commandée par correspondance et qui est arrivée hier matin. Je la sors délicatement de son étui et me dirige vers la forêt, je viens à peine de donner 3, 4 coups de serpette et voilà que le ciel s'assombrit fort anormalement pour cette heure de la journée.
Machinalement, je porte mon regard vers la porte inter-dimensionnelle du donjon de ce royaume de Belorn et reste figé par l'horreur de la scène qui se présente à moi ! Alors que depuis des lustres, les forces du bien et du mal étaient équilibrées sans aucun problèmes, voici que la porte du donjon s'est à nouveau ouverte pour laisser passer 4 princes diaboliques... Dès lors, je n'ai plus qu'une solution : fouiller jusque dans ses moindres recoins le donjon pour trouver chaque prince et les anéantir grâce à mon légendaire et unique sortilège.
Aussitôt dit, aussitôt fait ! Je me retrouve alors dans les dédales du donjon et dois immédiatement opposer toute mon énergie aux progénitures de l'enfer qui hantent ces lieux. Heureusement, il se trouve des coffres, de point en point, et le fait de les ouvrir me permet de faire alternativement des réserves d'eau, de feu ou de foudre qui sont des sortilèges célestes et éternels ; mais je peux également accéder momentanément à l'invisibilité ou m'octroyer la compagnie d'un Golem qui me servira d'éclaireur ou bien encore déclencher un chaos qui fera disparaître tous les monstres... Mais, malgré tout, un atout qui m'est indispensable, c'est de découvrir des pentogrammes de vie car sans eux pas d'énergie et sans énergie... plus de Druid !





NOTRE AVIS :

Cette arcade/aventure possède une animation très rapide dans un décor coloré ; par contre, il est dommage que les sprites donnent cette impression de "tassé" aux différents personnages... comme si le ciel leur était tombé sur la tête !



ENLIGHTENMENT DRUID II

Arcade/Aventure

Mes dernières aventures m'ayant quelque peu fatigué (ce n'est plus de mon âge tout cela !), j'avais décidé de prendre un peu de recul par rapport à la cité et par la même occasion un peu de repos. Maintenant, 103 ans se sont écoulés et je me sens prêt à réintégrer la vie active. Ah, si seulement j'avais su que l'horrible Acamantor avait également décidé à ce moment précis, de faire son retour dans le royaume de Belorn afin de perpétrer à nouveau ses méfaits !

J'étais en train de traverser la forêt en admirant les belles boules de gui qui seraient bientôt mes victimes lorsque soudain un sanglier fondit sur moi ; bizarre autant qu'étrange ! Pourquoi semblait-il aussi effrayé ? Continuant ma progression vers le village, je vis alors se diriger vers moi une silhouette connue, ne serait-ce pas celui qui autrefois était mon jeune apprenti ? N'écoutant que mon plaisir de le revoir je me précipitai lorsque, soudain, deux choses me figèrent sur place : d'une part, il avait un regard fixe et vide et d'autre part, flottait cette odeur, l'odeur de la mort. Je compris enfin qu'Acamantor avait encore frappé en envoyant dans tout le royaume de Belom, ses princes maudits qui avaient transformé tous les pauvres villageois en morts vivants.



Non mais ! Cela ne va pas se passer comme cela ! J'ai peut-être une centaine d'années supplémentaires mais j'ai également acquis plus de magie ; aussi, Acamantor, tu vas pouvoir numéroter tes abattis car tu vas devoir répondre toi et "tes collègues" aux quelques 32 sorts que j'ai maintenant en ma possession et, crois-moi, cette fois, tu n'en réchapperas pas !

NOTRE AVIS :

La continuité à tous les niveaux ; aussi bien à celui de l'animation ce qui est positif qu'à celui du graphisme ce qui l'est moins, à noter malgré tout une plus grande diversité de décor et la possibilité d'obtenir un grade de Druid suivant la distance qui vous sépare d'Acamantor.

Suite page 66





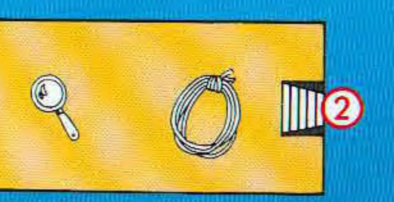
Trantor


AMSTAR

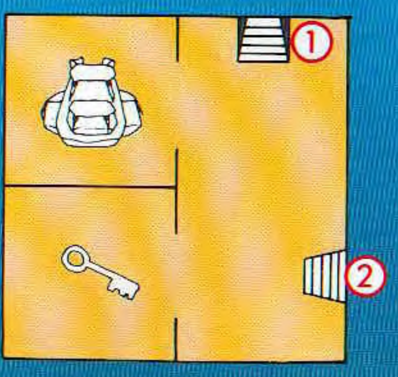
HURLEMENTS

E. AUBERT

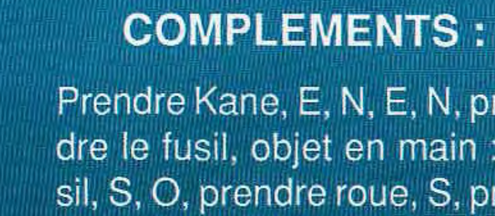




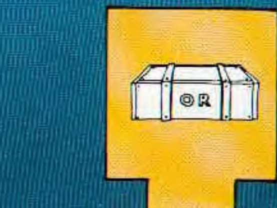
GRENIER

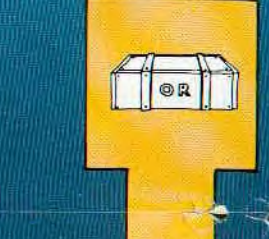


ETAGE



CAVE





COMPLEMENTS :

Prendre Kane, E, N, E, N, prendre le fusil, objet en main : fusil, S, O, prendre roue, S, prendre tuyau, E, prendre clef, O, O, N, N, E, N, E, N, N, N, N, N, N, objet en main : clef, utiliser



dre tuyau, E, prendre clef, O, O, N, N, E, N, E, N, N, N, N, N, N, objet en main : clef, utiliser clef, poser roue (fixez le curseur sur l'essieu avant), poser clef, poser tuyau, O, S, E, N, N, prendre lampe, objet en main : lampe, utiliser lampe, S, monter, S, monter, prendre corde, O, ouvrir malle, prendre loupe, E, descendre, N, descendre, N, objet en main : loupe, utiliser loupe, activer bouton, activer manette, poser loupe, S, S, O, N, N, prendre pied de biche, objet en main : fusil, O, S, O, N, N, N, N, N, N, objet en main : corde, utiliser corde, N, objet en main : lampe, utiliser lampe, N, N, N, N, objet en main : pied de biche, utiliser pied de biche (cliquez sur la porte), poser pied de biche, N, objet en main : lampe, utiliser lampe, prendre caisse d'or, S, S, S, O, N, prendre bouteille d'essence, S, S, S, S.

Prendre Lory, N, N, E, N, E, N, N, N, N, O, N, N, N, N, N, N, N, prendre corde, objet en main : corde, utiliser corde (Kane remonte), S, S, S, S, S, S, S, E, N, N, ouvrir porte de la voiture, entrer dans la voiture. Prendre Kane, S, S, S, S, S, S, S, O, N, N, poser caisse, poser lampe, poser bouteille d'essence (attention, on ne peut la poser que dans un endroit dégagé), S, S, E, E, E, N, N, N, prendre manivelle, S, S, S, O, O, N, monter, S, O, prendre clef, E, N, descendre, S, O, N, N, prendre tuyau, ouvrir réservoir, objet en main : tuyau, utiliser tuyau, poser tuyau, O, objet en main : manivelle, utiliser manivelle (cliquez sur le point orange), poser manivelle, N, prendre caisse d'or, monter dans la voiture, objet en main : clef, activer changement de vitesse...



KARNOV



Arcade

5h du matin ! Paris s'éveille (ça, tout le monde le sait...) et moi je n'ai pas sommeil (tout le monde le sait aussi, merci). Mais attendez au moins que je vous explique pourquoi : il se trouve que j'entame, sous les superbes couleurs de l'aube, la dernière ligne droite avant d'atteindre mon village ; et ça, c'est un événement ! Car je ne suis pas rentré au pays depuis au moins... Oh oui, ce doit être à peu près ça ! Enfin, j'étais jeune en ce temps-là ce qui n'est plus vraiment le cas, mais attention, ne vous fiez pas aux apparences car je possède encore tous mes pouvoirs et toute ma force bien que maintenant ils ne servent plus à rien...

Seulement, je pénètre à peine dans la rue principale que je me fais assaillir par de véritables monstres ; échappant de justesse à leur contact mortel, je me réfugie chez le garde champêtre qui me donne toutes les explications : Ryu, qui est un sorcier cruel et terrifiant a fini par découvrir que le célèbre trésor de Babylone était caché dans notre village et il s'en est emparé, laissant en plus derrière lui toute une palanquée de monstres ; depuis, plus personne n'ose sortir...

Cela ne peut pas durer ! Puisque Karnov est de retour, Karnov va agir ! Je vais combattre les monstres et réussir à reconstituer la carte qui me mènera à la nouvelle cachette du trésor. N'écoutant que mon courage et mes gros muscles, qui tremblent de manque d'action, j'anéantis les uns après les autres les monstres volants, coupants ou non identifiés tout en récupérant quelques "objets" qui ont des pouvoirs appréciables : une pomme qui augmente ma puissance de feu, une échelle pour aller plus haut, une botte pour sauter plus haut ou une bombe pour "faire le ménage" (la liste n'est pas exhaustive...). Après un long parcours de mise en forme je me trouve face à une hippocampe qui une fois détruite, me donne une première partie du plan. Aussitôt la lutte recommence avec de nouveaux obstacles, tous plus subtils et agressifs les uns que les autres. Une angoisse finit par me saisir : le chemin risque d'être très, très long et je sens malgré tout que je me fais vieux ; pourrai-je vraiment mener cette ultime mission à bien ?●





Notre avis :

Cela aurait pu être très bien ! Malheureusement, les graphismes et les couleurs sont très proches, trop proches de la version Spectrum (il est sûrement possible de faire mieux !), le déplacement de Karnov est relativement lent et la réponse au joystick, hum ! C'est vraiment très dommage...



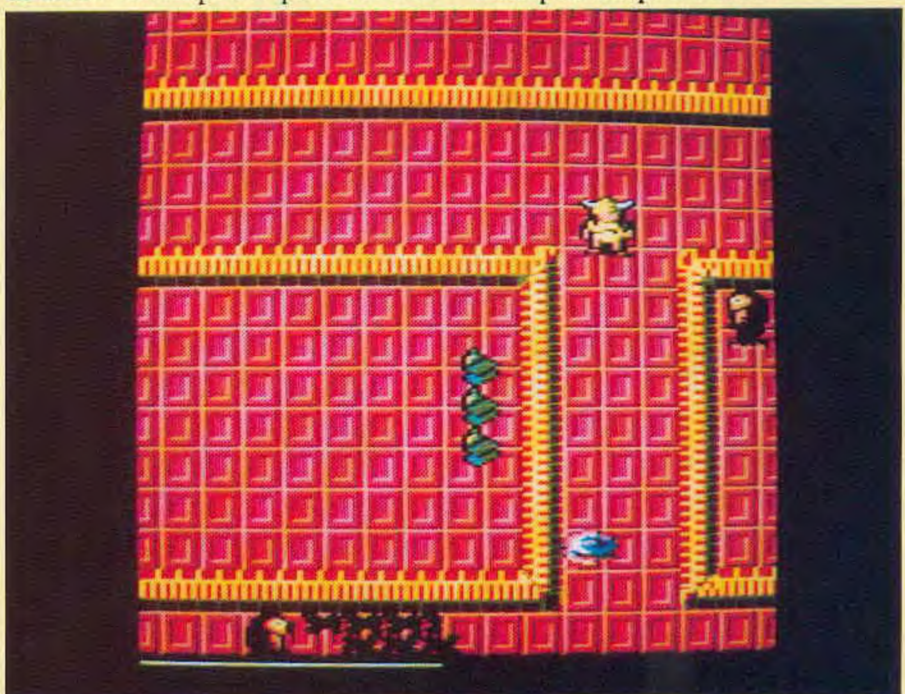
GOTHIK

Arcade

Lorsque l'on me proposa de me télétransporter pour une nouvelle aventure, je n'avais absolument aucune donnée dans les mains pour influencer mon accord ou mon refus. Ayant accepter juste par besoin d'action quelle ne fut pas ma surprise d'apprendre que j'allais me retrouver dans le royaume de Belorn, c'est-à-dire en vieux pays de connaissance ! En effet, rappelez-vous ce cher David Hasrinaxx et puis quelques 103 ans plus tard Enlightenment Druid 2 où nous vivons le retour de ce cher "homme" aux pouvoirs simples et limités d'accord mais tellement sympathique !

A peine ai-je parlé d'Hasrinaxx que mon "patron" dit avec un large sourire : quelle curieuse coïncidence ! Ce druide a justement besoin de vos services et par la même occasion le village tout entier puisqu'il sont tous depuis bien des lustres sous les ordres d'un cruel seigneur qui ne conçoit la vie que d'une seule manière : un maître (lui) et des esclaves (point). Il s'est donc fait construire un immense château puis comme il n'était pas sûr de bien dominer Hasrinaxx, il n'a rien trouvé de mieux que de diviser son corps en 7 parties et d'en disséminer 6 dans des chambres du château, prenant bien soin de conserver la 7ème sur lui.

Je commençais à comprendre le sens de ma mission : aller reconstituer le druide en un seul morceau et lui redonner ainsi vie et pouvoirs. Une fois arrivé sur place, je pris bien soin de profiter de tout ce que je trouvais sur mon chemin : étoile, calice, coffre contenant de l'énergie et potions aux différents pouvoirs (à ce niveau là j'aurais dû être moins gourmand car certaines potions ont un pouvoir néfaste sur mes déplacements par exemple). Et c'est ainsi que je vais essayer de reconstituer ce brave Hasrinaxx, qui est symbolisé par un squelette et que je vois se reconstruire peu à peu, en visitant toutes les tours et toutes les chambres en essayant de conserver un niveau correct d'énergie ce qui n'est pas évident avec ces yeux et ces gorilles qui s'attaquent à moi...





Notre avis :

Voici un logiciel de style Gauntlet avec en plus des sprites qui sont, il faut le reconnaître, relativement grands et bien animés. Mais on finit peut-être par se lasser de ce genre de choses bien qu'il y ait quand même quelques spécificités.

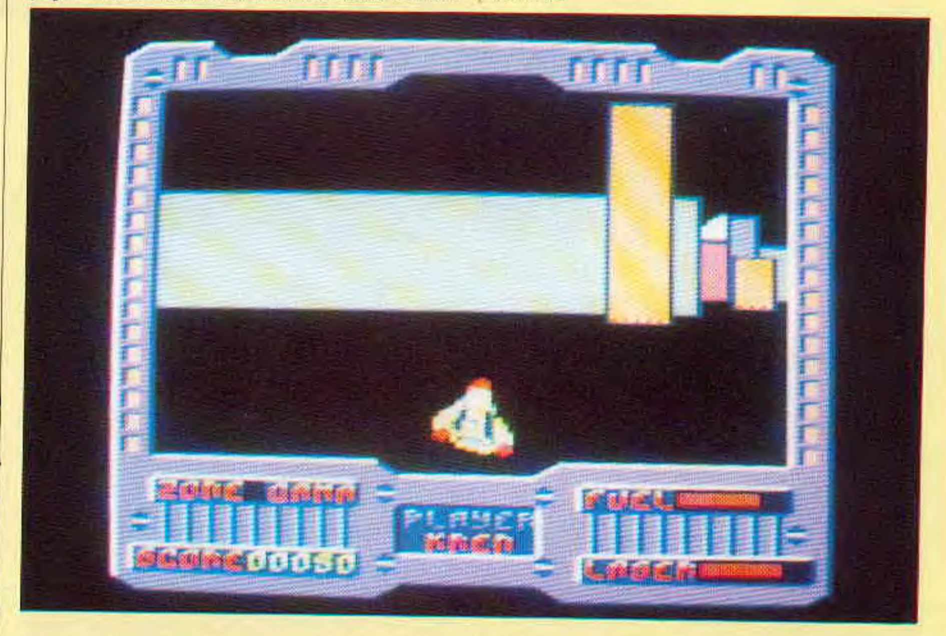
Pour finir, si par hassard vous ne savez pas comment détruire la végétation envahissante qui bloque les entrées, un petit conseil : appuyez sur la touche shift, vous verrez, c'est éblouissant !



BLOOD BROTHERS

Arcade/Aventure

Jusqu'à présent, on pouvait dire que dans toute la galaxie, il n'existait pas de planète plus douce à vivre que Sylvonia. Les habitants de cette planète constituent une race non violente et ceci présente un grand danger car Sylvonia est très riche, notamment en pierres précieuses ! C'est malheureusement ce qui a attiré toute cette horde venimeuse, les Scorpions si bien nommés, qui a organisé plusieurs raids pour piller tous les coins de la planète. La fatalité a voulu que pendant l'un de ces raids il y ait mort d'hommes et que parmi toutes les victimes, se trouvent les parents de Hark et Kren.
Voulant absolument se venger, ceux-ci décident de se rendre sur Scorpia et de récupérer toutes les pierres précieuses qui sont cachées dans cette ville souterraine faite de mines et de tunnels. Mais, avant de partir en guerre contre les Scorpions, Hark et Kren décident de se soumettre à un rituel qui se pratiquait il y a très, très longtemps chez un peuple qu'on appelait les Indiens : il s'agit du pacte du sang ! Après avoir fait couler un peu de sang de leur poignet respectif, ils les accolent et leurs sangs se mêlant, ils sont alors déclarés frères de sang à tout jamais... En ajoutant à ce pacte toutes leurs connaissances scientifiques et technologiques qui leur permettent de mettre au point des armes super sophistiquées et de voyager sur leurs bicyclettes transformées en Jet Bike, ils sont désormais fin prêts pour leur expédition de récupération.
Bon, dit Kren, moi je descends dans la première mine qui s'appelle Gama (espérons que je ne vais pas faire chou blanc) et toi tu t'occupes de Sega. Et hop ! Kren disparaît dans les profondeurs de l'abîme... Il en a de bonnes, lui ! Je veux bien fouiller Sega mais encore faudrait-il que je parvienne à l'atteindre cette foutue mine de malheur ! Je monte donc résolument sur mon Jet Bike et me lance courageusement à la rencontre des immenses blocs qui se trouvent face à moi. Je n'ai plus qu'une idée en tête : éviter les blocs quand c'est possible, sinon les détruire et trouver à tout prix cette grille en noir pointillé, qui n'est autre que la porte de la mine, avant que ma réserve de carburant ne s'épuise !
Alors, là ! Ou, je deviens doué, ou je bénéficie d'un sacré coup de chance car je viens de trouver l'entrée sans aucun problème. Il ne me reste plus qu'à y descendre... Mais, c'est qu'il y a du monde là-dedans et pas vraiment hospitalier ! Qu'importe, je suis bien armé et je peux tous les anéantir mais attention car certains endroits me pompent de l'énergie. Heureusement, il y a de quoi se refaire une santé dans la mine et même le plein de carburant sans compter bien sûr les diamants... Je découvre aussi qu'en détruisant les grandes branches vertes, je m'ouvre ainsi d'autres passages ; c'est tout bon ! Il ne me reste donc plus qu'à passer de mine en mine en espérant qu'au bout du tunnel je retrouverai mon cher Kren●



Notre avis :

Excellent petit jeu d'arcade aux graphismes recherchés (mis à part les blocs à passer pour aller dans une nouvelle mine) et aux couleurs agréables. Par ailleurs, l'animation est bien faite et la réponse au joystick est bonne ; alors, comme il y a suffisamment de mines pour vous distraire un bon moment, n'hésitez pas, allez-y !



LA BOSSE DES MATHS

Educatif

Bonjour, je m'appelle Jo ; je suis un dromadaire et jusqu'à tout à l'heure, j'étais fier d'appartenir au club des Big Bosses ; et voici que maintenant je suis triste, si triste (Bouh, bouh !...). Pourquoi tant de haine ? J'ai perdu ma bosse des maths et me voilà banni, déshonoré à tout jamais, rejeté et méprisé par tous ! Ah si seulement je pouvais rencontrer une bonne âme qui m'aiderait à la retrouver, cette "sacrée bon sang de bonsoir" de bosse des maths !

C'est à cet instant que j'ai rencontré Luther qui me proposa un bon plan : il allait me guider à travers l'Océan de la Géométrie, la Contrée Numérique et la Cité des Données et de cette manière je pourrais récupérer ma bosse des maths. Génial ! Mais, attention, Luther m'a bien prévenu : "Je te guide, OK, mais ne crois pas que tu vas te tourner les pouces, il va falloir que tu bosses, mon vieux !"

Complètement déshydraté par toutes ces émotions, je décide de commencer mon périple par un petit plongeon dans l'Océan de la Géométrie. Pour tout vous avouer, j'ai une autre petite raison pour justifier ce choix : j'ai horreur de la géométrie mais comme il faudra bien y passer autant commencer par elle ! Nous sommes à peine arrivés que je rencontre



Greenpeace la baleine à bosse ; sans plus de commentaires, elle me plonge dans les figures planes. Et c'est l'angoisse du tableau noir qui commence : qu'est-ce qu'un quadrilatère dont les diagonales se coupent en leur milieu et sont perpendiculaires ? Un triangle isocèle peut-il être rectangle ? Existe-t-il un triangle ayant deux angles droits ? Stop ! N'en jetez plus, la cour est pleine... Voyons ce que cela donne du côté des symétries : A est la symétrique de B par rapport à la droite d ; B est-elle la symétrique de A par rapport à d ? A et B sont-elles du même côté ? d est-elle parallèle à [AB] ? Un cercle admet-il un seul centre de symétrie ? Si B est symétrique de A par rapport à O, AOB est-il un triangle ? Vous en voulez d'autres ? Non merci, moi non plus ! Je viens de prendre un assez grand bouillon alors que, pourtant, je devrais plonger encore une fois avec les autres... Mais je préfère rejoindre la terre ferme et marcher résolument vers la Contrée Numérique ; peut-être que là ma bosse (des maths, bien sûr !), grossira un peu plus !

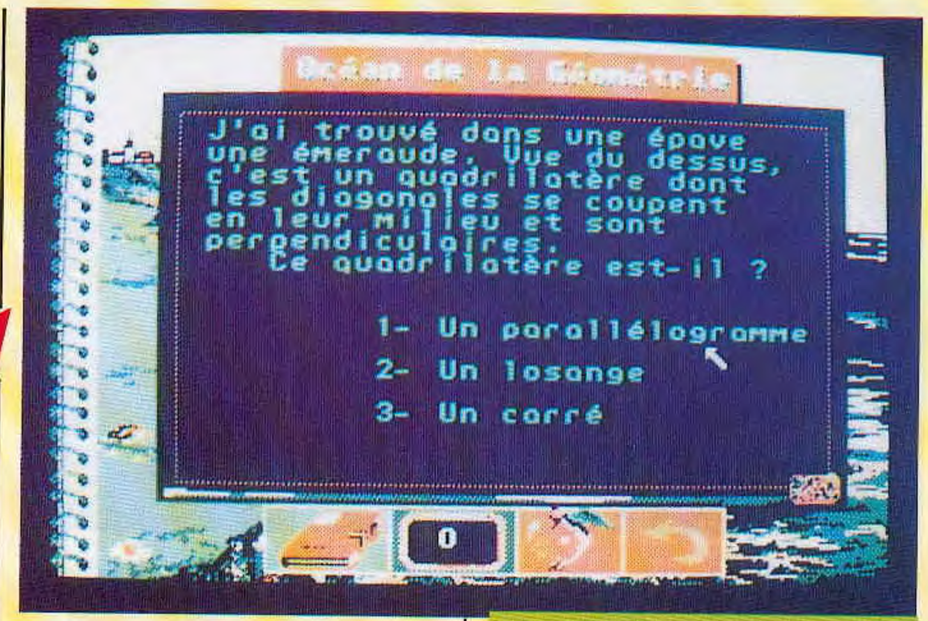


Cette fois, je fais la connaissance de Kid Cat, le matou matheux patte de velours (en apparence). Allez, malgré ses menaces déguisées, j'avale ma salive et me lance dans les nombres décimaux : si A x B est plus petit que A, est-ce que B est plus petit que 1 ? Si A et B sont impairs, est-ce que A x B est impair ? Vont suivre ensuite des problèmes de suites logiques d'additions et multiplications pour trouver un nombre puis un partage de frais de "bouffle" entre 3 copines...

Vous voyez le genre ? Bon je vous donne un petit aperçu sur les calculs relatifs (problème de distance et de vitesse, séries croissantes ou non, problème de l'âge de capitaine...) et sur les fractions (problèmes traditionnels de partages) et on file sur la dernière étape du voyage : la Cité des Données.



Cet endroit est le royaume de Sylvester Cartonne, bosseur fou et sans pitié. Là, je tiens à vous dire que ça ne va pas être du gâteau et que je vais en voir de toutes les couleurs : tu veux un exercice ? En voilà deux... On commence par les aires et les volumes ; là je dois reconnaître humblement que je ne rencontre aucune difficulté (il faut bien que je sois bon quelque part quand même). Je passe ensuite rapidement sur les tableaux et graphismes pour terminer par des exercices portant sur un sujet qui est mon dada : la proportionnalité qui sera traitée en 6 exercices.



Voilà, j'ai terminé mon périple, j'ai récupéré un peu de bosse mais ce n'est pas encore suffisant pour retourner dans le club des Big Bosses ; alors je lézarde au soleil pendant quelques heures et ensuite, promis, j'y retourne...

Notre avis :

Enfin un éducatif original avec beaucoup de graphismes amusants et malgré tout des exercices sérieux qui couvrent bien l'ensemble du programme de maths en 5ème. Dommage qu'il ne fonctionne que sur 6128.

GARFIELD

Arcade/Aventure

Encore un lundi ! J'ai horreur des lundis pensa Garfield en baillant. Il allait être totalement convaincu de cela lorsque son maître lui annonça qu'Arlène avait été envoyée à la fourrière. Arlène la bien-aimée de Garfield ! Le chat le plus paresseux du monde va devoir se lever, se réveiller complètement et ensuite commencer une dure journée ; dure parce que fatigante. Pour commencer, il faut manger. Voilà un mot qui revient souvent dans la bouche de Garfield, également nommé le chat le plus affamé du monde. Dans la maison, d'autres personnages circulent : il y a surtout Odie le chien le plus bête du monde, Jon le maître de Garfield et Nermal le chaton le plus mignon du monde. "Bon sang, j'ai vraiment faim" se dit encore Garfield. En se déplaçant un peu dans les pièces d'à côté, on trouve quelques bricoles à grignoter mais cela ne va pas très loin. Ayant absorbé un peu de nourriture Garfield se sent nettement plus en forme. La logique voudrait qu'il sorte de sa maison et de son confort pour se rendre à la fourrière. Pas directement puisqu'il ne connaît pas le chemin, mais un peu de logique doit suffire pour arriver au but. La première chose qui s'impose c'est de visiter la maison et toutes ses pièces. Puisque Garfield a encore la force de sauter, il peut descendre directement à la cave et surtout il peut avoir accès aux tables qui recèlent parfois des objets intéressants (de la nourriture la plupart du temps). Tiens voilà Odie avec ses yeux globuleux et ses oreilles au vent, il est gentil le chien, approche un peu. Vlan ! un coup de pied bien placé et le chien vole à travers la pièce.
Ça défoule, ça empêche de s'assoupir et ça rapporte des points.
Maintenant, un petit tour à la cave, en se tenant à l'écart du rat. Voilà, Nermal, le chaton, j'aurais dû prendre ma lampe de poche on n'y voit rien ici ! Retour à la surface, direction le jardin et sa cabane à outils. Peut-être y aura-t-il quelque chose à l'intérieur qui me permettra de sortir avant de m'endormir complétement ou de mourir de faim.





Notre avis :

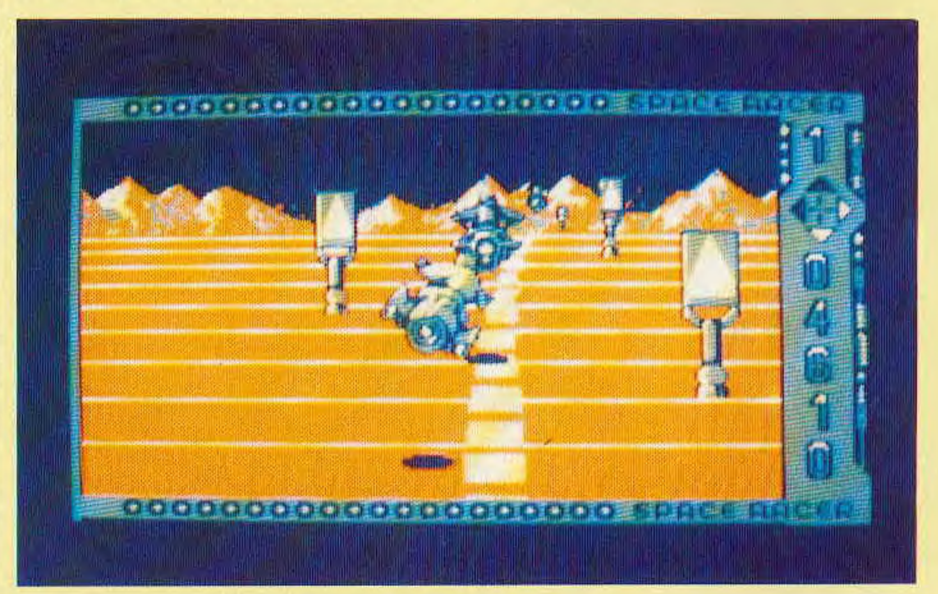
Les graphismes sont assez proches de ceux de la B.D. mais les animations sont lentes et l'aventure ne semble pas toujours évidente à résoudre. Heureusement quelques scènes humoristiques ponctuent le jeu et évite au joueur distrait de s'end... RON ZZZZ.



SPACE RACER

Arcade

Je n'aurais jamais dû accepter cette proposition de course. Dieu sait que j'aime les bolides, l'action et le sport, mais ce que j'allais découvrir là, dépassait tout ce que je connaissais. Il faut vous dire que nous sommes en 2476 et que les choses ont bien changé par rapport au 20ème siècle. Ainsi, les courses de motos n'ont plus lieu sur des engins à deux roues, fonctionnant de manière primitive grâce à un liquide inflammable et un moteur à explosion. Maintenant, nos appareils fonctionnent grâce à la sustentation magnétique et à deux réacteurs plasmiques (en ce qui concerne la propulsion). Il n'y a donc pas de frottements : la vitesse atteinte est ainsi assez élevée (de l'ordre de 800 km/h). Une course comprend 3 participants auxquels se joignent d'autres adversaires en cours de partie, au fur et à mesure des pertes. Eh oui, il faut bien le dire ces compétitions sont assez meurtrières. On ne compte plus les concurrents emportés par la vitesse et qui se fracassent le crâne sur les obstacles jalonnant la route. N'oubliez pas que certains appareils sont armés de lasers puissants et qu'il est assez tentant d'utiliser cette arme afin de se débarrasser d'un concurrent gênant. Je sais ce que c'est : j'avais un laser sur mon engin et je dois avouer que je l'ai utilisé avec plaisir ! Bah, que voulez-vous c'est la vie.
On dit toujours que les départs sont angoissants, celui-ci l'était particulièrement puisqu'il s'agissait de ma première participation. Lorsque le compte à rebours s'est achevé, mes deux adversaires sont partis comme des flèches. J'étais encore peu habitué aux commandes pourtant fort simples de ma "moto", c'est pourquoi je démarrais avec du retard. J'appuie sur l'accélérateur et je le maintiens enfoncé : c'est ainsi que ma vitesse augmente. Les commandes haut et bas réagissent étrangement puisqu'elles sont disposées en sens "inverse" de celles d'un avion : il ne faut pas pousser le manche pour piquer par exemple. Cet apprentissage me permet une autre observation : l'appareil tire sa vitalité d'une ligne discontinue tracée au sol. Il faut se maintenir à une certaine distance de cette ligne pour garder la vitesse maximum. Cette distance est représentée par l'altitude de votre appareil. Il ne suffit pas de se mettre en position de départ et de ne plus toucher au manche ensuite : ce serait trop facile. La tension comporte des bosses et des creux qui modifient constamment l'altitude, il faut jouer en permanence avec les commandes pour être en bonne position. Il en est de même dans les courbes : le moindre écart par rapport à la piste est sanctionnée par une perte de vitesse et dans le pire des cas par la rencontre brutale avec un obstacle du bord de route.
Je continue donc ma course lorsque je rattrape un des concurrents. Tout en essayant de l'éviter, je dois manœuvrer pour le dépasser sans perdre de vitesse. Hélas, cela ne semble pas possible. Dans ce cas une seule solution : l'emploi du laser me laisse la route grande ouverte. Je repars alors vers de nouveaux horizons tout en percutant de temps à autre les réservoirs d'énergie afin de prolonger le plus possible la course.



Notre avis :

Space Racer est l'adaptation d'un jeu tournant sur ATARI ST (cela se fait beaucoup en ce moment). Malheureusement, le passage d'une machine à l'autre ne s'est pas fait sans pertes importantes au niveau du graphisme et des sons. Seule l'animation est quasiment aussi rapide que sur l'original. Le scénario et la difficulté du jeu sont de bons atouts pour le plaisir du joueur mais qu'il est dommage d'être limité à un si petit écran.
P.S. : l'inversion des commandes peut être obtenue en tapant CTRL, tant mieux !

VOUS AVEZ DIT

ASTUCES

De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

ARKANOID II

Nous avons reçu une avalanche de courrier concernant Arkanoïd II (au moins 3 lettres).

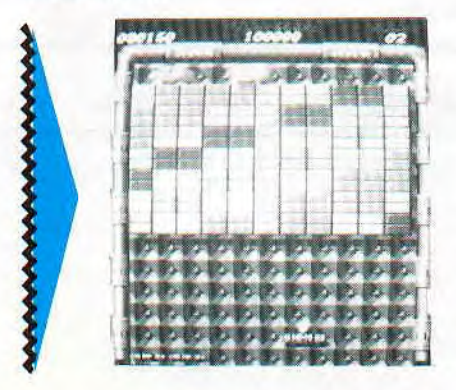
Par exemple, Bertrand SANCHEZ nous propose de changer de tableau à volonté. Non ? Si ! Voici comment procéder.

Lorsque vous êtes au menu, il faut appuyer simultanément sur les touches ZEDF (clavier AZERTY) ou WEDF (clavier QWERTY) à ce moment les bords de l'écran deviennent bleus. Ensuite, appuyez sur Fire pour continuer et lorsque vous désirerez changer de tableau, il vous suffira d'appuyer sur ESC.

Il existe un autre moyen pour parvenir au même résultat, c'est-à-dire le changement de tableau en pressant ESC. Il faut appuyer simultanément sur les touches TAITO durant la page de présentation. Merci à l'illustre inconnu qui nous a communiqué ce truc...

Toujours dans le même domaine, un autre lecteur William ROUMIER nous informe de sa manière de procéder.

Il suffit au moment de la page de "sélection" (ce qui apparaît à l'écran avant d'appuyer sur le bouton feu du joystick ou la barre d'espace) de taper simultanément et dans cet ordre les touches suivantes : O, V, E, R, L, A, Y afin de composer le mot OVERLAY, puis de maintenir ces touches enfoncées et d'appuyer maintenant sur la barre d'espace. Vous verrez alors le jeu débuter normalement avec une seule différence : l'apparition d'un "border" bleu lors de l'initialisation de l'écran "vertical". Il vous suffit désormais d'appuyer sur la touche "ESC" pour passer au tableau suivant.



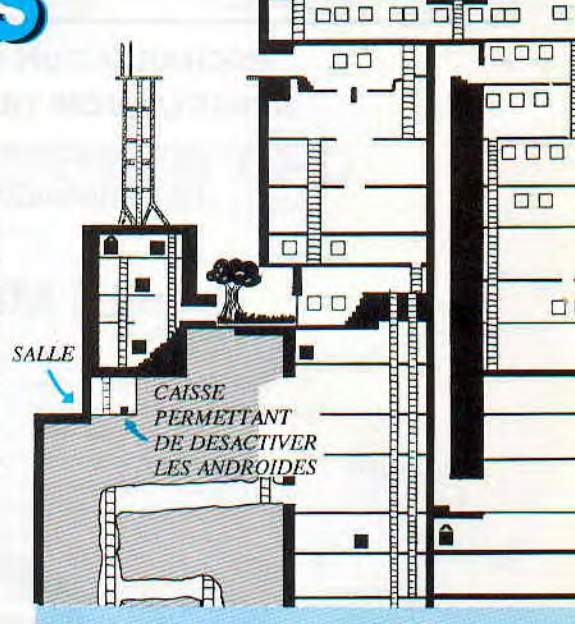


L'HERITAGE

L'héritage présentera moins de mystères lorsque vous aurez suivi ces quelques conseils de Pascal DEWAILLY.

Dans la chambre, il faut prendre le sac et l'assiette qui se trouve en dessous.
Ouvrir les tiroirs et mettre dans le sac "revolver, montre, stylo, trompette, fleurs, un rectangle aux initiales PSI, chandelier, bague.
Prendre les dollars dans l'assiette.
Sortir de la chambre.
Prendre l'ascenceur en appuyant sur la flèche du bas et sur "d" une fois à l'intérieur. A chaque personne correspond un objet, je vous laisse le soin de trouver lesquels. Si jamais quelques personnes ne prenaient aucun des objets, il faudrait leur donner de l'argent. Si un policier vous arrête, il lui faut au moins 200 dollars pour vous relâcher. Pour aller à l'aéroport, il est essentiel de trouver l'hôtesse qui vous y conduira.
SI VOUS NE LA TROUVEZ PAS EMPLOYEZ LE 1er CODE : (AAABGBEA).

A l'aéroport, il faut prendre la porte.
En entrant, on est en face des horaires d'avions. De là, il faut tourner à gauche (non à droite) et acheter un sandwich et le journal "Mon Tricot" (tous deux indispensables).
Ensuite, il faut tourner à droite et demander à l'hôtesse brune un renseignement.



SABOTEUR

Sébastien LEGEAY nous signale que le plan de Saboteur II publié dans le numéro 20 d'Amstar est amputé d'une salle. Il ne s'agit pas d'une pièce mineure puisque vous trouverez à l'intérieur une sorte de caisse qui, lorsqu'elle est touchée, empêche tous les androïdes de vous pomper... de l'énergie. Surprenant, non ?

Continuez avec GAUCHE-GAUCHE-GAUCHE-GAUCHE.
Ici, on trouve un homme, il faut lui donner 10 $, il vous remettra alors votre billet d'avion. Ensuite, il faut tourner à gauche et attendre jusqu'à 11:19:40 à peu près.
A ce moment, il faut donner le billet d'avion au policier qui vous laissera passer.
Ne vous trompez pas de porte, il faut prendre la n° 5. Vous êtes dans l'avion quand un détournement survient, le terroriste demande 10 pelotes de laine vertes ou roses mousse. Bien entendu, vous n'avez pas ces objets. Heureusement vous avez la revue "Mon Tricot". Si vous la donnez au terroriste, il sera ravi et vous laissera la vie sauve.
Après un bon voyage, vous voici à LAS VEGAS, il s'agit de prendre le bon bus.
Laissez passer les bus n° 9, 4, 3, 7, 2.
ATTENTION, APRES LE BUS N°2, IL Y A ENCORE UN N°9, CETTE FOIS-CI, PRENEZ-LE.
SI VOUS NE REUSSISSEZ PAS, EMPLOYEZ LE 2ème CODE : (OLAAGAKA)
La suite au prochain numéro...



MASK

Matt ne sait plus où donner de la tête : tous ses agents ont disparu. Voilà ce qui arrive lorsque l'on ne range pas ses affaires. Grâce à ses ordinateurs, Matt Trakker a pu repérer ses hommes : l'un se trouve à Boulder Hill en plein désert, deux autres ont été projetés dans le passé, les deux suivants sont eux dans un futur lointain et les deux derniers sont prisonniers de la base Venom. Quittant son fauteuil, Matt se prépare à grimper dans son engin blindé. Direction Boulder Hill à la recherche du premier agent et du masque de Matt indispensable à la poursuite de la mission. Sur le terrain, on trouve plusieurs objets à ramasser. Procédons par ordre : il faut d'abord trouver le scanner, c'est un petit carré avec un gyrophare dessus. Ensuite, il faut activer ce scanner ; pour cela vous avez besoin de 4 clés qui, assemblées correctement, permettront sa mise en marche. Bien entendu, il n'est pas question de parvenir au but trop facilement. C'est pourquoi vous êtes constamment assailli par des véhicules belliqueux, des tanks et des hélicoptères bombardiers. Ces derniers sont d'ailleurs assez dangereux, puisqu'ils "collent" toujours à votre appareil et s'enfuient lorsque vous leur tirez dessus. De plus, plusieurs coups au but sont nécessaires avant de les détruire. Les tanks ne présentent pas grande résistance. Malgré le blindage de Thunderhawk, votre appareil de combat, il peut arriver que vous soyez en mauvaise posture matériellement parlant. Vous trouverez des petits carrés bleus sur le sol qui permettront une réparation instantanée de votre véhicule.

Une fois le scanner activé, celui-ci vous indique la direction du lieu où est caché votre agent. La plupart du temps, vous avez plusieurs essais pour déterminer la position des prisonniers. Lorsque vous avez trouvé sa cachette, il saute dans votre appareil, vous devez ensuite retrouver le masque correspondant puis revenir à la base, c'est alors que vous passerez au tableau suivant.



NOTRE AVIS :

Premier d'une série de 3, Mask, est un jeu plutôt réussi au niveau graphique et sonore (voir la page de présentation). En revanche, le maniement du Thunderhawk est assez déroutant. Dommage également, l'absence du tir en continu : cela aurait rendu les choses beaucoup plus faciles. Le logiciel est à mon avis très supérieur à la série télévisée que l'on a pu voir.

MASK II

Arcade/Aventure

Matt Trakker a enfin réuni ses hommes autour de la table ronde. Il s'agit maintenant de remplir une des missions proposées. Mais, tout d'abord, il faut former une équipe de 3 hommes. Chaque agent est le pilote d'un véhicule particulier, la combinaison des caractéristiques de chacun doit permettre l'aboutissement de la mission.

Les 3 épisodes, s'ils n'ont ni le même décor, ni les mêmes objectifs, ont en commun un scrolling horizontal et il appartient au joueur de gérer convenablement les 3 appareils mis à sa dispostion. Selon les terrains, il est préférable de prévoir un ou plusieurs appareils volants, un véhicule tout terrain (terre/mer), et un engin puissant (style Rhino par exemple). Cela vous permettra de délivrer le président de l'ANP dans le premier épisode, de démanteler une base Venom (les ennemis héréditaires du genre humain) dans la seconde partie et finalement de récupérer le plus gros rubis du monde, pièce maîtresse d'une arme puissante de Venom ▶

NOTRE AVIS :

Le second épisode est tout aussi "actif" que le premier. Le fait de pouvoir échanger les véhicules est une très bonne idée. Malheureusement, l'animation n'est pas tout à fait à la hauteur et l'on aurait souhaité des mouvements plus coulés.

VENOM STRIKES BACK (MASK III)

Arcade/Aventure

Après Venom à la plage, voici Venom est de retour. Cela ne ravit pas Matt Trakker puisque c'est son fils Scott qui a fait les frais de la "renaissance" du génie du mal : Miles Mayhem. Matt ne peut résister à l'envie d'aller sauver son fils. C'est vrai finalement, on s'attache à ces petites bêtes-là...
La base de Venom se trouve sur la face cachée de la lune. Matt va donc s'y rendre en scaphandre, sans véhicules puisque ceux-ci ne sont pas conçus pour fonctionner hors de l'atmosphère terrestre.

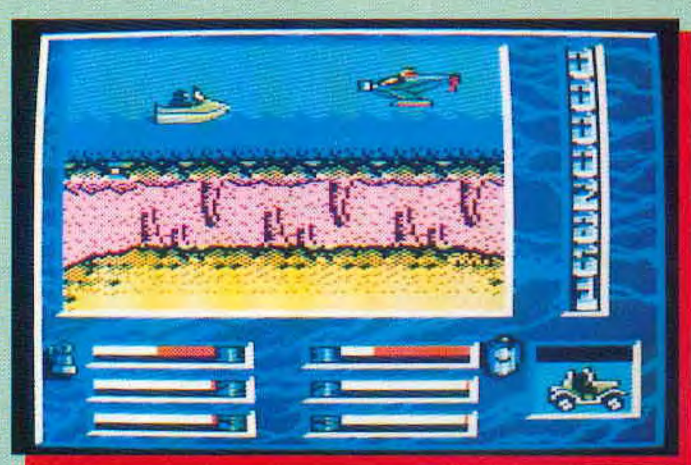
Le jeu débute par la matérialisation du personnage à la surface du satellite. Il y a 4 masques à récupérer pour exécuter la mission. Ils ont chacun un pouvoir différent qui peut être utilisé afin de combattre un ennemi spécifique. En effet, le chemin jusqu'au but est parsemé de pièges et de rencontres douteuses. Mais, cela ne doit pas arrêter Matt, farouche dévastateur des forces du mal.



NOTRE AVIS :

Le troisième et peut-être dernier volet (qui sait ?) de la saga Mask est le seul à ne pas mettre en scène des véhicules. Cela n'enlève rien au plaisir de jouer. Au contraire, cet épisode est sans doute le plus intéressant des 3. Les graphismes sont moyens et les couleurs un peu ternes mais l'animation est fluide, qualité indispensable pour un bon jeu d'action.





CRAFTON ET XUNK

Arcade/Aventure

L'heure est grave et à cet instant précis, presque personne ne connaît encore la nouvelle ; figurez-vous que... Non je ne peux pas me permettre de vous le dire sans avoir l'accord de mon chef. Et pourtant, il serait bon que vous sachiez que... Mais non, je ne peux pas vous le dire sinon qu'est-ce que je vais prendre ! Je pense quand même que je dois vous le dire ; alors approchez votre oreille et faites le plus grand silence : voilà, la guerre menace la terre. Mais, rassurez-vous, la cause n'est pas encore désespérée.
En effet, je dis "pas encore" car nous sommes en train de chercher qui pourrait bien réussir à faire s'évanouir l'angoisse qui menace toutes les colonies spatiales. Rendez-vous compte ! Si au cours des combats, l'ordinateur central de contrôle galactique se trouvait détruit, alors toutes les planètes non autonomes n'auraient plus aucun espoir de survie... Alors, nous restons calmes, mais il va falloir agir et vite ! Réfléchissons vite et bien ; mais c'est bien sûr ! Lors de sa dernière mission, Crafton avait dit que c'était la dernière qu'il acceptait de remplir mais la situation est tellement délicate qu'il ne pourra pas refuser pour cette fois encore.



Aussitôt dit, aussitôt fait ! Crafton accompagné de son inséparable podocéphale Xunk décide d'investir le centre de recherche afin d'arracher les mémoires de l'ordinateur à la destruction. Pour cela, il faut découvrir un code de 8 chiffres et chaque chiffre est connu par un savant. Pas d'autre moyen que de les faire parler ; peut être qu'avec une petite piqûre de sérum de vérité ?...

Par contre, il ne faut pas oublier que les savants ne sont pas tous seuls, il y a aussi les infirmières qui vont adorer les bouquets de fleurs et les Punks que les bouteilles clouent sur place. Alors, ensuite, il ne reste plus qu'à faire le code dans la dernière salle et nous verrons Crafton qui en bon androïde sautera de joie pour avoir accompli sa mission.

NOTRE AVIS :

Crafton et Xunk constitue un jeu qui a fait une révolution lors de sa sortie avec ses écrans présentant un graphisme en 3D tout à fait particulier et une animation fort réussie. A posséder.



L'ANGE DE CRISTAL

Arcade/Aventure

Crafton ayant réussi à éloigner la menace qui pesait sur la terre, celui-ci a décidé de partir pour une petite saison de pêche ; seulement, il a à peine passé une semaine près de ce lac magnifique se trouvant en haut de la montagne que le grand conseil le demande de toute urgence ; il n'y a jamais moyen d'avoir quelques moments de tranquillité lorsqu'on doit assurer une charge de héros !
Figurez-vous qu'il se passe quelque chose de très bizarre sur la planète Kef ; il se trouve à flanc de montagne une construction très bizarre qu'on appelle Antinès et dont l'accès est interdit à toute personne qui n'est pas Stiffien. En fait, les Stiffiens sont ceux qui possèdent le pouvoir sur Kef car ils sont méthodiques et disciplinés. Par contre, l'autre peuple de Kef, les Swapis préfèrent pratiquer le troc tout en s'adonnant à leur passe-temps favori. Il va falloir que Crafton gagne leur confiance car eux seuls peuvent lui permettre de s'introduire dans Antinès.

La méthode à suivre va être très simple pour Crafton et Xunk qui est toujours là, en fidèle compagnon : les Swapis ont 3 souhaits ; il suffira donc de leur dévoiler quelles sont



leurs origines (en réunissant les 4 statues) puis de leur concocter la potion qui guérira leurs malades (une pincée d'herbe jaune pour un fruit rond) et enfin, de partir à la recherche du ovak perdu. Tous ces souhaits étant réalisés, il suffira à Crafton de composer le code dans le bon ordre et le grand voile du mystère se lèvera enfin.



NOTRE AVIS :

L'Ange de cristal ressemble comme deux gouttes d'eau à son grand frère, mais encore plus travaillé ne serait-ce qu'au niveau du graphisme qui est plus coloré, plus recherché et plus fourni. De plus, vous avez droit cette fois à des vues d'intérieur et d'extérieur alors, pas d'hésitation !



SRAM

Aventure

Il est très rare de faire l'unanimité sur quelque sujet que ce soit ; pourtant, dans le cas présent, tout un chacun s'accorde à vous reconnaître comme le meilleur défenseur du pauvre et de l'orphelin. C'est pourquoi, vous avez été choisi pour cette aventure : bien sûr, il s'agit d'un roi mais tout le bonheur d'un peuple en dépend !

Vous êtes donc télétransporté sur Sram, planète mystérieuse où la campagne a la particularité d'être douce et tranquille ; seulement ce magnifique paysage ne parvient pas à apaiser ses habitants depuis que le grand prête Cinomeh a séquestré le roi Egres IV et toute sa famille afin de pouvoir exercer cruauté, répression et torture. Heureusement pour vous, vous allez pouvoir compter sur deux personnages importants de Sram : l'Ermite et la princesse Edualc. Ce seront de précieuses aides mais il vous faudra également faire vos preuves dans ce monde inconnu et hostile ; de plus vous avez une potion "magique" à préparer et à cette fin vous allez devoir réunir des ingrédients parfois originaux sinon incongrus. Allant par monts et par vaux, vous êtes confronté à toutes sortes de végétations et de reliefs : cela peut aller de la forêt aux marécages en passant par les sables mouvants ou le désert (et ses vautours) sans oublier les grottes et les rivières tumultueuses. Dans tous ces décors, il vous faudra aussi bien être prêt à tuer le serpent (pour sa peau) qu'à prendre des œufs de tortue ou flatter un loup-garou (dans l'espoir de lui "rafler" son oreille). Et lorsqu'après maintes et maintes péripéties vous arrivez devant le lutin avec votre potion, vous êtes alors autorisé à rejoindre la cellule du roi Egres IV et à lui communiquer toute la force dont il a besoin... Et tout est bien qui finit bien !



NOTRE AVIS :

Cette aventure fait partie des classiques sur Amstrad ; en effet, si le degré de difficulté n'est pas très grand, il faut noter de beaux graphismes d'une part et surtout, surtout un analyseur syntaxique tel que c'est un vrai plaisir que de l'utiliser !... En effet, il comprend presque tout ! Les débutants en jeu d'aventure et les amoureux de bonne qualité doivent absolument posséder ce logiciel.

SRAM 2

Aventure

Qu'avez-vous fait malheureux, le jour où vous avez remis le roi Egres IV sur son trône (sauf votre respect) ! En effet, depuis lors, les malheureux sujets de Sram ne connaissent que 2 lois : oppression et sorcellerie... Et puis arrêtez de vous tirer les cheveux cela ne sert à rien sinon à vous faire pousser le front ! Par contre, Cinomeh est toujours là, avec son esprit de revanche et une alliance avec ce grand prêtre de mauvais génie pourrait s'avérer être une bonne solution...

Il fait noir, froid et humide dans le lieu où débute votre aventure (c'est sûr qu'on ne peut guère s'attendre à autre chose dans une crypte !). Cela commence vraiment très fort pour vous car il n'y a qu'un seul moyen pour sortir de cette crypte : passer par une des sépultures ce qui s'avère être un programme très réjouissant si vous



vous trompez de sépulture ! Enfin, passons... Le reste de l'aventure se situe heureusement dans le château où votre ordre de mission est très simple : tout d'abord confectionner une galette puis trouver le roi

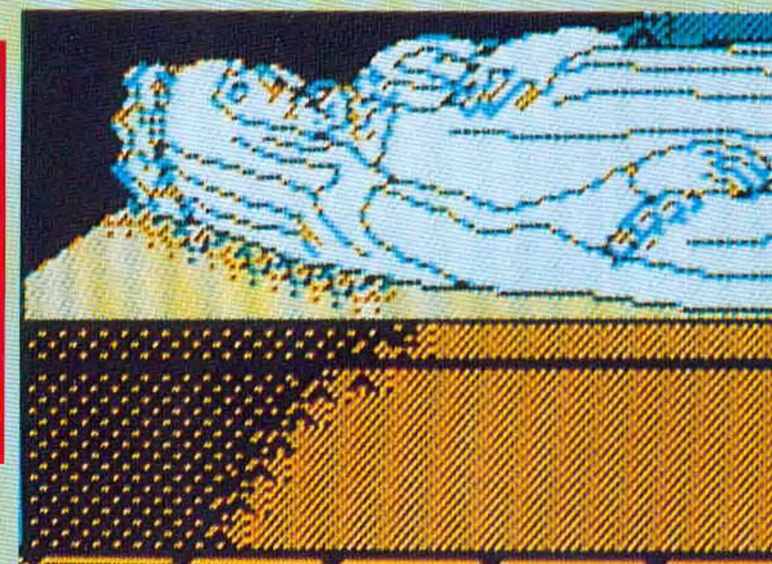


et lui offrir cette galette que personnellement je ne me risquerais pas à goûter. Comme vous pouvez le constater, ce que vous devez effectuer n'est pas sans risque mais heureusement votre contrat avec Cinomeh vous a octroyé une truelle de rematérialisation... autrement dit, vous avez droit à une erreur. Et si vous savez vous y prendre, vous aurez la joie de vivre des événements aussi fantastiques que d'embrasser une grenouille, éteindre le feu d'un dragon et "emprunter" son œuf ou appuyer sur le nez d'un personnage se trouvant dans un tableau, se trouvant dans la galerie des portraits qui elle-même, bien sûr, se trouve dans le château !... Petit veinard, tiens ! Enfin, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de mémoire lorsque vous serez devant le garde car sans mot de passe vous risquez fort de terminer en pâtée pour chat... Ce qui serait une triste fin !

NOTRE AVIS :

C'était un véritable pari de faire une suite à une aventure comme Sram qui était de bonne qualité. Le pari a été tenu avec la même qualité de graphisme et un analyseur syntaxique encore amélioré. Le seul problème de Sram 2, réside dans la facilité relative de l'aventure.







LES PASSAGERS DU VENT 2

Aventure



Les différentes pérégrinations de nos deux "marins d'eaux douces" nous ont menés (avec l'aide de François Bourgeon il est vrai) sur les côtes de l'Afrique. C'est pourquoi nous retrouvons, entre autres, Isa au plus profond de la brousse et dans une situation pas vraiment à envier...





En effet, il se trouve que le mari d'Isa est souffrant et absolument intransportable ; par contre, leur compagnon de voyage M. de Montaguère est absolument inexistant (par le courage, s'entend) et une fois de plus Isa ne va devoir compter que sur elle-même ce qui ne risque pas de la gêner puisqu'elle serait plutôt du genre "à porter la culotte". (Nous vous rappelons que cette aventure se passe avant l'époque des sans-culottes...). Malheureusement pour Isa, elle se trouve dans un petit village où le roi ne supporte aucune impertinence et où le fait qu'une femme ouvre la bouche pour parler est considéré comme une impertinence !... Vous voyez un peu les problèmes qui risquent de se poser !...

NOTRE AVIS :

Ne nous étendons pas plus longtemps sur le sujet étant donné que ce logiciel constitue la continuité de l'aventure en B.D. Nous retrouvons donc même graphisme, même superposition de fenêtres graphiques et même principe de "jeu" que dans le premier épisode. A noter quand même, une petite différence dans le déroulement du jeu : à la fin des 5 premières séquences, un sage vous propose une question sous forme d'énigme ce qui vous donne des indices pour progresser dans l'aventure si vous donnez la bonne réponse. Ceci étant dit, vous intervenez toujours aussi peu dans le déroulement de l'aventure et on finit par s'en lasser...

LES PASSAGERS DU VENT

Aventure

L'histoire que nous vous proposons de vivre se passe avant la Révolution, oh pas très longtemps puisque nous sommes en 1780. Tout a commencé un beau matin à bord du Foudroyant qui se trouvait alors dans le port de St-Malo. Toute la cargaison et tout l'équipage étant à bord, ce fier trois-mâts prend le large pour vivre une nouvelle aventure dans le cadre du commerce triangulaire au service du roi.

Nous faisons alors connaissance d'un des nouveaux moussaillons, breton typique à la tête dure et curieux sinon fouineur de nature : Hoël. Celui-ci ne tarde pas à découvrir que deux femmes se trouvent à bord et tombe amoureux fou de l'une d'elles, Isa qui ne manque pas de caractère et qui est, en fait, une comtesse dont le titre a été usurpé. La traversée aurait pu s'effectuer au gré des vagues et des tempêtes si le Foudroyant n'avait fait cette rencontre malheureuse, avec un bâtiment battant pavillon anglais et qui décidait de faire visiter les fonds au petit navire français...

Nous nous retrouvons alors sur



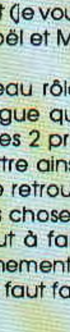
une plage anglaise où gisent 3 naufragés : Isa, Hoël et le médecin du bord M. de St-Quentin. Ils sont alors "récupérés" par un navire anglais et quelque temps plus tard, la situation est la suivante : Isa est préceptrice d'une anglaise qui est mariée à John, gardien sur un bateau de 2 prisonniers qui sont (je vous le donne en mille !) Hoël et M. de St-Quentin.

Vous avez alors le beau rôle pour monter une intrigue qui permettra de libérer les 2 prisonniers et de permettre ainsi aux 2 amoureux de se retrouver ; bien entendu, les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu, les événements s'enchaînent et il vous faut faire face...



NOTRE AVIS :

Premier logiciel dans le genre, les Passagers du Vent présente une B.D. à écran "ouvert" : ce qui veut dire que les graphismes sont superbes (respectant scrupuleusement l'esprit de la B.D. de Bourgeon) mais que vous n'intervenez pratiquement pas dans le déroulement de l'aventure si ce n'est pour tourner les "pages" ou pour prendre quelques décisions importantes. A réserver à ceux qui font primer la beauté de l'image et de la musique avant l'action.





DRAGON'S LAIR



Il y a longtemps, longtemps, très longtemps, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes



dans le charmant royaume du roi Aethelred. Maintenant, on ne comptait plus les années depuis lesquelles, il ne régnait que la paix dans ce royaume apportant par la même occasion joie et prospérité à tous ses habitants. Malgré tout, la plus grande richesse du royaume était personnifiée par la seule et unique fille d'Aethelred qui se prénommait Daphné.
Bien entendu, il aurait été trop beau que le temps continuât à s'écouler ainsi tout doucement et c'est alors que le cruel dragon Singe décida de jeter son dévolu sur ce royaume. Oh, ce qu'il demandait était très simple en soi ! Il voulait tout simplement qu'on lui livre dans un paquet cadeau le royaume et tous ses habitants ; Acthelred refusa sans aucune concession possible mais qu'aurait-il fait s'il avait supposé que Singe aurait une telle réaction ? En effet, cet horrible dragon n'hésita pas un seul instant et il repartit dans son château avec comme prisonnière la belle Daphné après avoir donné au roi la sommation suivante : ou vous me livrez le royaume avant le lever du jour, ou vous ne reverrez pas votre fille...
Heureusement, le courageux Dirk est présent dans le royaume et vous pouvez me croire, il va vous arranger cela en un tour de main ! Il faut dire qu'il a une très bonne raison pour se précipiter à l'assaut du dragon ; en effet, il est amoureux de la princesse ce qui lui donne des ailes... Et, il risque fort d'en avoir besoin car rien que la première épreuve est d'un déséquilibrant ! En effet, Dirk se trouve en haut de buildings et il doit réussir à passer de l'un à l'autre en sautant (assez vite car ils finissent par disparaître et c'est alors la chute libre...) sans oublier d'anéantir les petits monstres verts qui s'y trouvent. Et ce n'est rien en comparaison de ce qui l'attend par la suite !

NOTRE AVIS :

Avec Dragon's Lair, vous êtes assuré de passer un bon moment récréatif avec un sujet original, un graphisme agréable et une musique stimulante. A noter quand même qu'il vous faudra être très minutieux dans vos déplacements et veiller à manier le joystick avec précision et délicatesse (sans oublier d'être rapide) si vous voulez éviter la crise de nerfs...



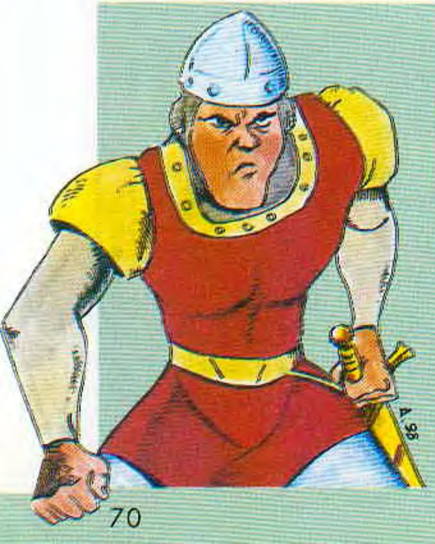
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Arcade

Que pensez-vous qu'il se passât une fois que Dirk eut délivré la belle princesse Daphné du terrible dragon Singe ? Si nous considérons les conclusions logiques et traditionnelles de ce genre d'histoire : ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants. Eh bien, détrompez-vous ! Ce n'est pas le cas car malheureusement pour lui, Dirk n'a pas la richesse avec lui. Alors, il se décide à retourner dans le repère du dragon car il court des bruits prétendant que dans les profondeurs du château, se trouve un pot de pièces d'or qui permettrait à notre héros d'avoir des projets de vie future avec sa dulcinée. Seulement, il faut que Dirk soit bien conscient d'une chose : le pot de pièces d'or est sous le coup d'un enchantement magique et s'il parvient à le récupérer, il doit savoir qu'il devra affronter de très nombreux périls avant de se mesurer à quelques monstres. Si malgré tout, il sort vainqueur de toutes ces épreuves, il pourra alors recouvrer sa liberté et prétendre enfin à la main de la princesse Daphné.



Pour commencer Dirk doit parvenir à traverser des chutes d'eau dans lesquelles se trouvent plusieurs rochers ; il faut bien sûr les éviter en passant à droite, à gauche ou au milieu. Si Dirk échappe à la noyade, il devra éviter de se faire aplatir dans le couloir des roches, ne pas se faire piéger par des mains étrangleuses, des balles de feu, des serpents ou autres monstres dans la salle du trône ou dans le donjon. Il lui faudra aussi avoir le nez creux pour trouver les bonnes sorties dans un dédale de donjons ou sur une mystérieuse mosaïque qui apparaît, ou disparaît alternativement. Mais le plus fantastique sera encore d'affronter les monstres de boue pataugeant béatement dans leurs cratères... (A noter que cette séquence est proche dans son principe de la première séquence de Dragon's Lair). De quoi se faire des cheveux blancs avant de récupérer le trésor !



NOTRE AVIS :

Pour ce qui est du graphisme, c'est la bonne qualité dans la continuité à part certaines épreuves, comme le couloir des roches qui n'est pas très agréable. Le degré de difficulté est d'un bon niveau et la diversité des épreuves satisfera tout un chacun.



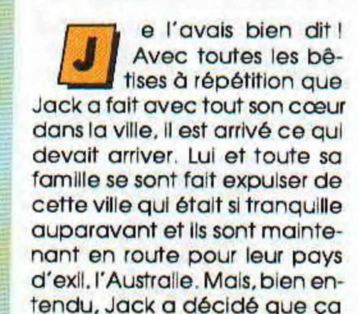
JACK THE NIPPER

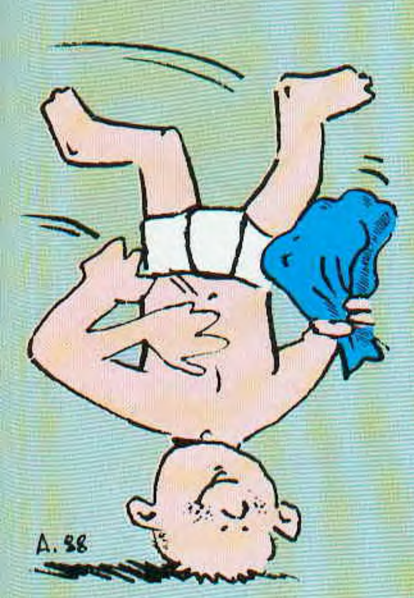
Arcade/Aventure

Ah, là, là ! Si vous voulez mon avis, je trouve que la vie n'est vraiment pas drôle, je dirais même plus, elle est très, très difficile... Vous ne me croyez pas ? Pour vous le prouver, je vais vous donner juste quelques exemples ; vous êtes tranquillement en train de jouer et paf il faut venir à table ! Comme si cela n'était pas assez dérangeant, il faut en plus aller se laver les mains... Lorsque vous rentrez le soir, vous avez déjà dû subir l'instituteur pendant plusieurs heures, mais ce remarquable effort n'est pas suffisant puisqu'il faut encore faire des devoirs... Et si par hasard vous voulez faire une blague (que vous trouvez irrésistible), les adultes ne trouveront pas ça drôle et vous aurez chaud aux fesses en prime !

C'est injuste, c'est vraiment trop injuste ! Alors moi, Jack, je déclare officiellement qu'il y en a marre de toute cette grisaille et je vous assure que tout cela va changer, faites-moi confiance ! Ce que nous allons faire ensemble ne sera sûrement pas du goût des grands mais qu'importe, il est temps que je m'exprime un peu et je vais leur en faire voir de toutes les couleurs !

Pour commencer, je sors de la maison et je vais aller rendre une petite visite à tous les magasins ou établissements qui se trouvent dans la ville. Rien ni personne ne sera épargné que ce soit la police, le musée ou le magasin de jouets... Le principe de mon entreprise est très simple : je vais essayer de faire preuve du plus d'imagination que je peux (comptez sur moi pour en avoir) afin d'effectuer le plus grand nombre de bêtises. Par exemple, que diriez-vous de prendre une pièce très rare au musée et de la laisser tomber par terre ? Hilarant, non ? Mais encore un peu trop classique... Alors, il va falloir être novateur car plus les bêtises seront originales et plus mon échelle de détestabilité augmentera. Et, je parie à 100 contre 1 que vous n'êtes pas cap' d'être aussi exécrables que moi !









NOTRE AVIS :

Ce logiciel rentre dans la catégorie des jeux que je qualifie de mignon ; le graphisme et l'animation sont soignés, sans plus, mais le grand intérêt et la grande originalité de Jack the Nipper sont de faire intervenir votre imagination et de faire resurgir des actions qui ont toujours été interdites par l'éducation. Evidemment, les amateurs d'arcade pure et dure ne s'arrêteront pas à ce genre de logiciel.



JACK THE NIPPER II

Arcade/Aventure

Je l'avais bien dit ! Avec toutes les bêtises à répétition que Jack a fait avec tout son cœur dans la ville, il est arrivé ce qui devait arriver. Lui et toute sa famille se sont fait expulser de cette ville qui était si tranquille auparavant et ils sont maintenant en route pour leur pays d'exil, l'Australie. Mais, bien entendu, Jack a décidé que ça



n'allait pas se passer ainsi, se serait trop simple !

C'est pourquoi, sur un coup de tête, il décide d'utiliser sa couche comme parachute et You ! Il se lance dans les airs juste au-dessus de la jungle. Ce à quoi il n'avait pas pensé, c'est que son père pouvait le suivre ! Donc, maintenant, il va falloir faire face à de nombreuses choses en même temps : tout d'abord, courir le plus vite possible pour éviter la fessée du siècle que son père veut lui administrer, ensuite affronter les multiples périls qui le menacent dans cette jungle hostile et sans pitié et pour terminer, essayer de faire le maximum de bêtises (car il est évident que Jack n'est toujours pas guéri de ce petit virus).

Tout en étant complètement inconscient des dangers qui le guettent (lui pauvre petit être en couches et sans défense !), Jack se lance dans la première direction venue ; heureusement pour lui, il trouve sur son chemin, des noix de coco qui pourraient s'avérer très utiles



comme munitions (d'ailleurs, je dois vous avouer que Jack est vraiment un tireur remarquable !) Ses premiers pas dans la jungle lui occasionnent des rencontres avec des serpents, des éléphants ou des objets volants non identifiés. Mais, il a également l'occasion d'évoluer dans des sanctuaires de prière où il approche des rois, grands seigneurs de la jungle ! Somme toute, de quoi se régaler tout plein dans l'accomplissement de ses méfaits...

NOTRE AVIS :

D'emblée, il faut avouer une chose : Jack II est beaucoup moins mignon que le premier mais rassurez-vous, il peut être aussi poupon la peste que le Jack I ! Par contre, si les graphismes sont plus fournis et plus "abstraits" que dans la première version, il est dommage que parfois les couleurs ne soient pas très bien choisies ce qui fait que par moment on a tendance à chercher le héros ! Ce détail mis à part, il faut noter le très grand nombre d'écrans accessibles...

BOMB JACK

Arcade



Jack pète le feu. Jack est une vraie bombe. Il faut dire qu'il a de qui tenir puisque son frère est artificier du roi. Bonne place en vérité, mais qui ne saurait satisfaire le très remuant Jack. C'est dans les bandes dessinées qu'il puise ses héros. Les capes, les masques, tout cela il connaît bien, il s'en imprégne, il s'en pare. Ainsi, tous les jours ouvrables de 14h à 16h, le héros Jack accomplit sa mission, dans la béatitude la plus totale, avec à la bouche le sourire si doux que l'on voit parfois fleurir sur les visages de héros : les pères. Encore une fois, le monde est menacé, le quotidien national n'est pas en péril, il s'agit de la terre, la seule, l'unique, ronde comme on l'aime. Alors, pourquoi commencer par un échafaudage ? Pourquoi ? Ne nous posons pas la question et attaquons-nous au problème des bombes. Oui, les bombes parce qu'elles sont nombreuses et prêtes à exploser. Que pensez-vous donc de la suite des événements ? En bon artificier amateur, Jack va voler (c'est très facile !) de plates-formes en plates-formes afin de collecter les petits appareils explosifs. Mais, où qu'ils sont les méchants ? Partout, ils sont partout. C'est bien simple, il n'y a de place que pour ces monstres. L'un d'entre eux, un oiseau métallique est particulièrement collant. Jack, il faut essayer de voler en évitant tous ces obstacles ennuyeux d'autant que le chemin de ramassage des bombes doit être "logique" puisque les mèches s'allument en ordre. Si tu tiens bien ton joystick, si tu amasses les bonus et les ballons paralysants, tu verras défiler le monde en décor. Ainsi, de labyrinthes en plates-formes, tu deviendras Bomb Jack, l'éternel.

NOTRE AVIS :

Fidèle adaptation du jeu de café, Bomb Jack ne décevra pas les habitués de l'arcade et d'ailleurs. Graphismes, animations, sonorisations, rien que du bon. Malgré un âge certain, Bomb Jack garde tout son intérêt et demeure un "classique" des jeux sur CPC.







BOMB JACK II

Arcade



Deuxième épisode pour le fringuant héros en collant rouge et bleu. Cette fois-ci, il ne s'agit pas de ramasser des bombes mais bien de collecter des sacs de pièces d'or. Les temps sont durs même pour les héros et quelque menue monnaie n'est pas à négliger en ces temps de crise. Voilà pourquoi, le justicier écarlate se retrouve une fois de plus sur les plates-formes qui ont fait sa gloire passée. Que lui reste-t-il de cette époque ? Il lui reste bien sûr le pouvoir de voler (ou plutôt d'effectuer des sauts prolongés dans l'espace), sinon que serait Jack ? Un oiseau, un avion ? Il lui reste également une certaine rapidité, liée il est vrai, à la virtuosité de votre poignet. Cette fois-ci, point de robots ou d'oiseau au plumage métallique mais de petits lézards à l'air hagard. Les plates-formes sont également différentes : elles ressemblent maintenant à de mini-tapis roulants. En revanche, l'agressivité des petits parasites ne s'est pas atténuée avec le temps et leur contact est toujours aussi dangereux. La méfiance s'impose donc.

Dès les premières manœuvres, vous remarquerez la principale différence avec le premier volet : les déplacements ne sont pas libres et il y a certains mouvements qui sont impossibles. Cela vous oblige parfois à passer sur des "tapis" occupés par de belliqueux adversaires. Qu'à cela ne tienne, placez-vous face à eux et poussez-les à l'extrémité de la plate-forme : ils disparaissent alors dans un nuage de fumée. Tout de même les monstres ne sont plus ce qu'ils ont été.

Un des sacs se met à clignoter dès que vous absorbez le premier trésor. C'est en fait, une indication sur la voie à suivre : les sacs clignotants seront à grignoter dans l'ordre de leur apparition mais uniquement si vous souhaitez obtenir un maximum de points. De temps à autre, les dinosauriens se transforment en créatures difficilement identifiables pour qui n'a pas obtenu un diplôme de docteur ès extra terrestres.

NOTRE AVIS :

Les grandes lignes du jeu d'origine ont été conservées dans cette séquelle : les plates-formes, les objets à récupérer, le déplacement du héros. Pourtant, le jeu n'est pas aussi passionnant que le premier. Cela est peut-être dû à des mouvements plus limités. En revanche, les graphismes et l'animation sont corrects et l'on retrouve avec plaisir les décors illustrant le fond du jeu.

SABOTEUR 2

Arcade/Aventure

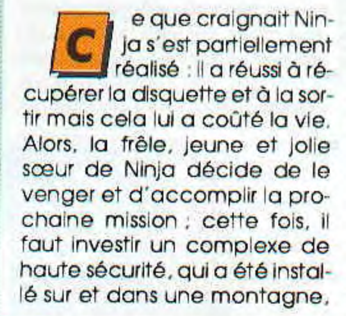
Ce que craignait Ninja s'est partiellement réalisé : il a réussi à récupérer la disquette et à la sortir mais cela lui a coûté la vie. Alors, la frêle, jeune et jolie sœur de Ninja décide de le venger et d'accomplir la prochaine mission ; cette fois, il faut investir un complexe de haute sécurité, qui a été installé sur et dans une montagne, afin de récupérer tous les morceaux d'une bande informatique perforée qui, une fois réunis, permettront d'orienter la trajectoire d'un missile.



Respectant les traditions et les mesures de sécurité nécessaires, notre héroïne met sa tenue noire et survole le point stratégique avec son delta-plane, une fois que la nuit est tombée. Parvenue dans le tunnel qui va lui permettre de pénétrer dans l'antre des fauves, elle fait à peine trois pas que voici déjà un androïde immense et très inhospitalier qui s'avance vers elle. Bien que sortant victorieuse de ce premier combat, elle a déjà subi une sérieuse baisse d'énergie et il faut espérer qu'elle ne va pas faire ce genre de rencontre à tous les coins de rues ou, pour être plus précis, de tunnels ! D'autant plus qu'il faut savoir que ces fameux androïdes sont équipés de puissants lance-flammes... Qu'importe ! Que ce soient androïdes ou pumas, cette courageuse petite sœurette est suffisamment motivée pour récupérer petit à petit tous les fragments de bande qui se trouvent disséminés dans des caisses et elle sait que cette partie de la mission n'est pas vraiment la plus dangereuse car une fois qu'elle aura réussi à réorienter le missile et à avoir lancé sa mise à feu, il ne faudra pas qu'elle fasse de vieux os dans cette montagne ! Pour cela, une seule solution : trouver la moto et fuir par le seul et unique tunnel existant...

NOTRE AVIS :

Voici une suite qui ressemble vraiment comme deux gouttes d'eau à son grand frère pour ce qui est du graphisme ; quant à l'héroïne, elle a beau être d'une taille plus réduite, cela n'empêche pas qu'elle se défende comme un beau diable ! De plus, si vous avez quelque difficulté à mener à bien cette "revanche de l'ange" allez donc jeter un coup d'œil aux 2 pages centrales de l'Amstar n° 20.



Arcade/Aventure



Les jours se suivent et se ressemblent... Cette devise se trouve également vérifiée pour les défenseurs de la paix en ce bas monde ; une fois de plus, je revêts ce matin ma tenue noire de Ninja et prends la seule arme qui me permette d'avoir une efficacité redoutable : les shurikens. Pour cette nouvelle mission, l'objectif est précis mais loin d'être facilement réalisable : je dois pénétrer dans un banal entrepôt (qui n'a de banaleque l'apparence) et réussir à dérober une disquette d'ordinateur contenant une liste complète de tous les chefs rebelles.

Après avoir passé toute la journée à faire les dernières mises au point de cette nouvelle aventure, je me dirige vers l'entrepôt à bord de mon petit canot jaune. Faisant à la nage les derniers mètres qui me séparent de l'immeuble, je monte silencieusement l'échelle. Mais, déjà, un horrible chien se précipite sur moi ; par réflexe, je lui envoie un shuriken mais je sais que cela ne me rapporte rien et donc, j'éviterai de tuer les suivants... Ayant été prévenu que je trouverais sur place de l'armement supplémentaire, je commence mes recherches dans un dédale de couloirs et d'échelles ; c'est ainsi que je commence par découvrir une brique (cela peut toujours servir) puis, derrière des barriques, une grenade. Seulement, je dois choisir entre l'une et l'autre car il me faut rester léger pour parer tous les coups des adversaires comme, par exemple, des armes antipersonnel accrochées au plafond qui sont redoutables. Après de multiples affrontements, je parviens au mini-train qui me permet d'atteindre le centre d'ordinateurs par les égouts ; seulement je me sens de plus en plus faible et ne sais si je parviendrai jusqu'à l'hélicoptère pour m'enfuir de ce terrible endroit et crier une fois de plus : mission accomplie...



NOTRE AVIS :

Ce logiciel mérite toute votre attention de par son intérêt malgré un graphisme qui peut vous paraître quelquefois pauvre mais il convient d'admirer la taille respectable du Ninja et son animation. A voir !



BILLY LA BANLIEUE

Arcade/Aventure

Lorsque vous habitez une banlieue malfamée, il est de bon ton d'emprunter la tenue vestimentaire en vigueur. Billy est presque un archétype à lui tout seul. Perfecto noir, jeans 501, tiags, et surtout banane déployée à tout vent. Billy n'a qu'une seule passion dans la vie : les jeux vidéos. Oui, oui ceux-là, même qui vous poussent dans des salles enfumées, interdites au moins de 16 ans et parfois 18. Mais le gros problème de Billy se résume en un mot : "l'argent", les thunes, le fric, l'oseille c'est également une préoccupation pour n'importe quel amateur de boîtes à images ludiques. Combien de fortunes se sont engouffrées dans ces machines diaboliques dont l'existence même nous fait toucher du doigt la triste réalité matérielle des forces du mal. Enfin, puisque nous sommes pris dans l'engrenage maudit, il faut se résigner à payer la rançon du jeu.

Tous les soirs, Billy s'adonne à son vice, ou plutôt essaye de s'y adonner puisque le parcours jusqu'aux boîtes magiques est semé d'embûches. En effet, la faune qui hante les rues n'est pas toujours amicale. Certains spécimens sont armés et la rencontre brutale avec l'un d'eux est tout à fait mortelle pour Billy. Il va donc être nécessaire de se défendre pour continuer sa route. Heureusement, les personnages en question ne se déplacent pas, vous les retrouvez toujours à la même place pour les exterminer. Les autres indigènes sont tout de même plus sympathiques, mais ils vous barrent tout de même le passage. A votre approche, ils émettent une bulle (ou phylactère pour les initiés) contenant le symbole de l'objet qu'ils désirent. A vous de les retrouver, en évitant les obstacles et en gardant en tête le but de la mission : jouer !



NOTRE AVIS :

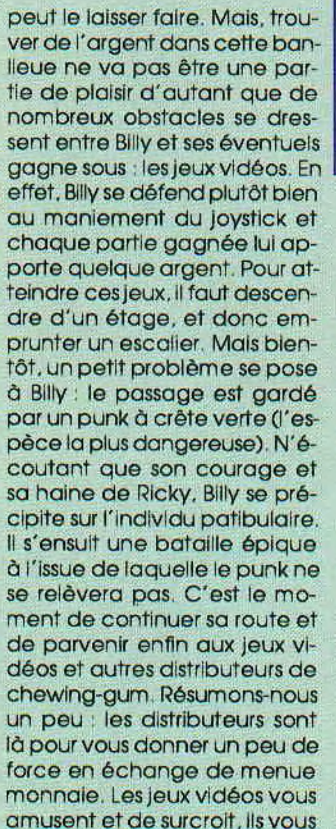
Billy est un sprite plutôt petit et nerveux ce qui implique que son déplacement n'est pas toujours précis : attention donc aux crises de nerfs parfois prévisibles. Pour les passionnés d'actions nocturnes et arcadiennes, Billy est une bonne thérapie.



BILLY LA BANLIEUE II

Arcade/Aventure

Billy est encore dans les ennuis : il n'a comme d'habitude, plus d'argent et il doit téléphoner à sa copine le plus vite possible sinon Ricky le Têtard va la lui piquer. Et, cela Billy ne peut le laisser faire. Mais, trouver de l'argent dans cette banlieue ne va pas être une partie de plaisir d'autant que de nombreux obstacles se dressent entre Billy et ses éventuels gagne sous : les jeux vidéos. En effet, Billy se défend plutôt bien au maniement du joystick et chaque partie gagnée lui apporte quelque argent. Pour atteindre ces jeux, il faut descendre d'un étage, et donc emprunter un escalier. Mais bientôt, un petit problème se pose à Billy : le passage est gardé par un punk à crête verte (l'espèce la plus dangereuse). N'écoutant que son courage et sa haine de Ricky, Billy se précipite sur l'individu patibulaire. Il s'ensuit une bataille épique à l'issue de laquelle le punk ne se relèvera pas. C'est le moment de continuer sa route et de parvenir enfin aux jeux vidéos et autres distributeurs de chewing-gum. Résumons-nous un peu : les distributeurs sont là pour vous donner un peu de force en échange de menue monnaie. Les jeux vidéos vous amusent et de surcroît, ils vous permettent de gagner de l'argent (à condition, bien sûr, d'être le plus habile possible). Le chemin vers la vérité lumineuse (high score en anglais) passe par la récupération d'un maximum d'argent, en jouant ou en détroussant les bandits, puis par la transformation de cet argent en énergie nécessaire à la poursuite du jeu. (Ben oui : il faut taper sur ceux qui vous barrent la route sinon où est le plaisir).



Parmi les jeux vidéos disponibles, on trouve le jeu des ballons (amusant), le jeu de tir (stressant) et la course de voitures (Alain Prost). Vous êtes parés ? Les poches pleines de chewing-gum, 200 F dans une main, allez retrouver le mot d'accès au téléphone de votre copine et alors ; adieu Ricky !



NOTRE AVIS :

Billy II prend du poids : le sprite le représentant est en effet plus gros que dans le premier épisode. C'est une bonne chose, on ne s'épuisera pas à chercher l'emplacement du héros. Un petit reproche : la lenteur d'affichage des pages écrans est loin du scrolling continu. Surtout arrêtez-vous aux jeux vidéos : on s'y laisse facilement prendre.







•GAUNTLET •DEEPER DUNGEONS •GAUNTLET II

Arcade / Aventure



En route vers de nouvelles aventures" avaient-ils déclaré pleins d'entrain. Les personnages réunis dans cette auberge savaient ce qui les attendait.

Il y avait Thor, le guerrier, toujours en quête de tuerie et de pillage (c'est bien connu Thor tue et Thor pille). J'irais même plus loin, il paraît que Thor est allié avec Doh (l'infâme d'Arkanoïd) ce qui voudrait dire que Thor paie Doh mais ce ne sont que des rumeurs. On trouvait aussi Thyra, la walkyrie mariée avec M. Ossinéssitéssaje (un Japonais) habile au maniement de l'épée. Merlin le sorcier laissait traîner sa barbe blanche dans son gobelet de vin. Enfin Questor l'Esso, euh... l'Elfe bandait son arc et plantait ses flèches sur le mur d'en face au grand dam de l'aubergiste. En vérité, je vous le dit ce fut une belle nuit. Le lendemain, seuls Thor et Thyra étaient encore assez lucides pour se tenir debout. C'est donc eux qui se dirigèrent d'un pas quelconque, mais néanmoins rapide vers le château qui, paraît-il, regorgeait de trésors.

La silhouette sinistre et noire de la demeure médiévale se découpait sur un ciel enflammé par les rayons brisés de l'astre flamboyant dont le disque glorieux glissait doucement sous l'horizon comme une pièce de un franc dans la fente du parcmètre. Thor, les muscles saillants, les longs cheveux noirs rejetés en vagues ondoyantes sur ses épaules, se tourne vers sa compagne de voyage et tout en contemplant le château menaçant dont les pierres énormes défiaient depuis des siècles Kronos, il dit d'une voix grave : "Ça va pas être de la tarte", et la noblesse de son regard ne démentait pas la justesse de ses propos. Cette fois Thor a raison, la demeure est dominée par l'âme de l'entrepreneur tué à coups de truelles par ses employés non payés. Ils s'avancèrent alors comme deux hommes et une femme, car ils avaient été avertis (or le proverbe dit : "un homme averti en vaut deux" mais pour les femmes...) De grandes salles leur tendaient les murs eux-mêmes tendus de tapisserie, ce qui ajoutait encore à la tension des personnages. "Attention !" hurla Thyra à voix basse (pour ne pas se faire repérer). En effet, Thor venait d'être assailli par un octoplasme (un fantôme à 8 côtés) gluant. D'un coup d'épée, Thyra tira son compagnon de cette fâcheuse posture. Il la remercie en ces termes : Merci, ô reine des amazones, tu as, d'un coup d'épée sauvé ma vie, sois en bénie pour plusieurs décennies. On le voit Thor est un homme de lettres, d'ailleurs dans le civil Thor est facteur, alors... Soudain un cri venu de nulle part ou d'ailleurs retentit en modulation limitrophes (je sais, cela n'a rien avoir mais j'aime bien ce mot).



Ce cri inhumain, que dis-je extra-surnaturel, s'était échappé de la poitrine de Kartine (et lorsque je dis poitrine, je sais maintenant où les frères Montgolfier ont trouvé leur inspiration. Je vous rappelle les faits : 95.60.90). "Qu'est-ce que c'est que ça ?" Je croyais que tu devais parler de Gauntlet à priori. Depuis le début de l'histoire, tu ne nous a pas encore parlé des salles multiples, des scrollings dans toutes les directions, des trésors à ramasser, des fantomes, des démons, de la mort, des sorciers, des objets à boire ou à manger afin de retrouver force, santé et gaieté, des sorts magiques que peuvent envoyer nos héros afin de détruire leurs adversaires et les générations de ces derniers, des téléporteurs, des murs invisibles, des clefs permettant d'ouvrir les portes closes, la vue de dessus dont elle est belle, et enfin mais surtout, la possibilité de jouer à deux. Mais, repliquais-je de mon œil sournois réputé pour ne pas avoir sa langue dans sa poche, que viens-tu de faire à l'instant ? Joignant le geste à la parole je sortis mon grand fou et plombé afin de miolester joyeusement la rédactrice en chef d'Amstar, ce qui satisfit totalement mon fond sadique et qui ravit incontestablement son fond masochiste.





Maintenant, que cette petite affaire est réglée, résumons-nous : Thor et Thyra sont dans un labyrinthe, Thor se fait attaquer. Qu'est-ce-qui reste ?

NOTRE AVIS :

Bon d'accord, ceux qui auront une idée du jeu en lisant ce banc d'essai, seront vraiment très forts. Pour les autres, le logiciel ne leur est pas inconnu et ils savent très bien de quoi je parle. Notez qu'il existe une "extension" à Gauntlet elle s'intitule : "Deeper Dungeons" (ce qui est à mon avis un titre très osé) et propose 100 nouvelles salles à explorer. (Traduction française : T'as pas cent salles ?). Enfin dernier rejeton : Gauntlet II qui est le suivant de son prédecesseur dans l'ordre croissant et pains au chocolat. La différence entre les deux versions tient essentiellement : au titre, à 4 adversaires supplémentaires et aux salles dont elles sont différentes avec des pièges pas pareils. Nous vous remercions d'avoir eu le courage de lire jusqu'ici.







Gunsmoke

Arcade

Tout est calme, beaucoup trop calme dans cette petite ville du Far West dans laquelle je pénètre non sans une certaine appréhension ; je sais que nous sommes en plein milieu d'après-midi et qu'il règne une chaleur torride qui vous plaque au sol et semble vous faire peser une tonne mais, quand même, cela ne devrait pas empêcher les gosses de jouer dans la rue et le saloon devrait laisser jaillir une "folle" ambiance. Alors que là, rien !
Je m'aperçois que je ne me suis pas encore présenté : je m'appelle Mac Goven et je suis le shériff le plus rapide de l'Ouest. C'est pourquoi on m'a chargé d'organiser un grand circuit afin de découvrir les 5 plus grandes terreurs de l'Ouest et bien sûr, de les empêcher de nuire plus longtemps. De plus, fiez-vous à mon expérience, ces méchants tueurs n'ont pas forcément une face patibulaire et peuvent tout aussi bien avoir une figure d'ange ou un corps de rêve...

Malgré tout, pour le moment, mon ménage par le vide va commencer par un gros mal rasé qui semble tout mou et est à moitié édenté... De quoi tomber sous le charme ! Par contre, ce que je ne savais pas (mais que j'apprends très vite à mes dépens), c'est que cette crapule s'est retirée dans son fief et que prévenu de mon arrivée, il a envoyé en première ligne tous les pauvres bougres qui lui cirent les pompes et qui ont rallié sa cause (plus de force que de gré...). Par conséquent, pour atteindre le but recherché et accomplir ma mission, je n'ai plus qu'une solution : tirer dans tout ce qui bouge afin de pouvoir progresser tout en ayant bien en tête que cette race-là n'hésitera pas à me tirer dans le dos...





Notre avis :

Cette adaptation de jeu de café, (encore une !) ne va pas vous éblouir par son graphisme qui n'est pas des plus séduisants ; par contre, les spécialistes du maniement du joystick vont devoir faire leurs preuves car les adversaires qui arrivent par derrière sont meurtriers et en plus, ils vous suivent. Alors, un conseil : essayez de tenir le plus longtemps possible en allant vers le haut de l'écran et au bout d'un certain temps, vous pourrez reculer et "l'écraser" sans vergogne ! A noter que les réponses du joystick sont de bonne qualité...



THE HUNT FOR RED OCTOBER

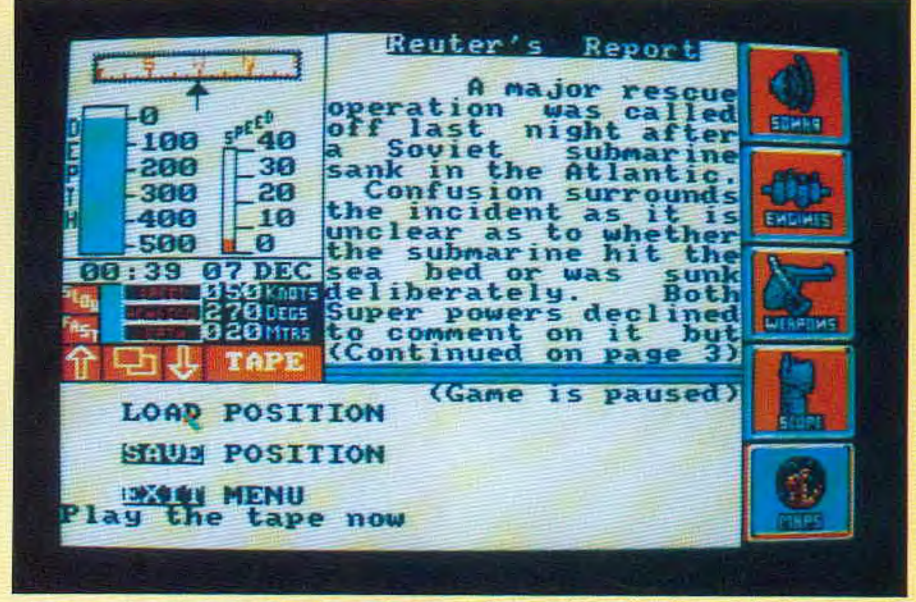
Simulation



La marine soviétique à mis au point un sous-marin nucléaire très puissant : le Red October (ou Octobre Rouge : souviens-toi Arlette...). Cet engin est équipé de missiles nucléaires largement suffisants pour détruire plus de 200 villes. Mis à part la propulsion nucléaire, il possède un moteur diesel et surtout un caterpillar, une espèce de vis sans fin destinée à éliminer les bruits provoqués par les hélices traditionnelles.

En tant que commandant du bâtiment vous avez reçu pour mission de tester les défenses maritimes du sud des Etats-Unis. De plus, il est prévu une escale à Cuba pour une visite de courtoisie. Ce que votre équipage ignore c'est que vous n'allez pas suivre ces ordres. Avant de rejoindre Red October le matin même, vous avez laissé un message aux autorités soviétiques. Celui-ci contient votre projet : déserter et rejoindre les Etats-Unis. Vous avez dû vous débarrasser dès le départ, de l'officier du K.G.B. qui aurait pu contrecarrer vos projets. Maintenant, il va falloir faire route vers les Etats-Unis pour le rendez-vous fixé. Là-bas, vous simulerez une panne et l'évacuation de l'équipage se fera sur un bâtiment américain. Ensuite, un sous-marin américain déclassé sera coulé à la place du Red October et le tour sera joué.

Pour l'instant, vous êtes aux abords des côtes islandaises, entouré par plusieurs navires de la flotte soviétique. Vous êtes dans une situation difficile : vos compatriotes sont à vos trousses, votre équipage n'est pas dans le secret (seuls quelques offi-ciers connaissent votre projet), les Américains n'ont pas totalement confiance en vous après tout, vous pourriez être un espion. Vous êtes donc presque complètement seul, avec une arme efficace et très dangereuse : le sous-marin Red October. Ce dernier est équipé d'une gestion des commandes par icônes, très pratique pour effectuer des modifications de vitesse, de profondeur et de direction très rapidement. Le facteur vitesse est très important dans le jeu, vous n'aurez pas le temps de réfléchir entre les attaques de vos poursuivants, la conduite du bâtiment, les décisions d'attaques. Et puis, le chemin jusqu'aux Etats-Unis est tout de même assez long.



Notre avis :

The Hunt for Red October possède un scénario très solide (celui-ci est tiré d'un roman de Tom Clancy). En revanche, on est peu convaincu par la présentation du tableau de bord qui n'incite pas à se plonger dans l'histoire. Vous me direz que pour une simulation l'important est de bien simuler. D'accord mais des graphismes encore plus élaborés n'auraient rien gâché. En revanche, voilà un beau "packaging" avec un mode d'emploi complet, un poster et un badge "Red October Crew", merci monsieur Argus Press Software.

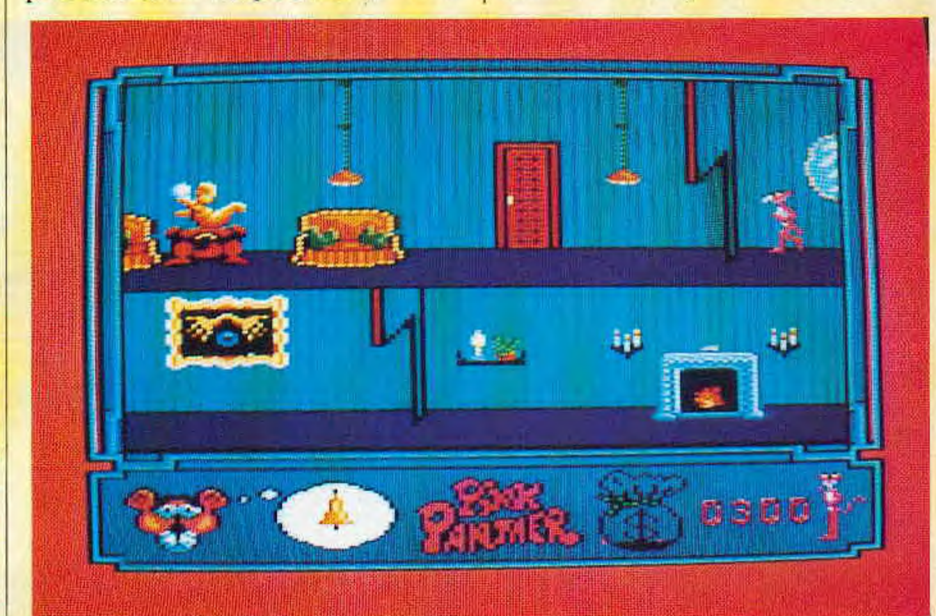


LA PANTHERE ROSE

Arcade/Aventure

Rassurez-vous mon pourcentage d'alcool dans le sang est tout à fait légal. De toute façon ce ne sont pas des panthères qui défilent au plus profond de mon délirium tremens mais bien les ornithorynques roses habituels. Cette panthère est longue, fine, racée, rose et surtout mondialement célèbre ainsi d'ailleurs que l'air caractéristique qui accompagne ses prestations télévisuelles. Comme à l'habitude, le félin rose est quasiment démuni d'argent. Pourtant, des vacances en pays lointains ne seraient pas pour déplaire au héros moustachu, il faut donc se mettre en quête d'un travail pour espérer obtenir un salaire. Mais pourquoi se contenter d'une somme misérable alors que de nombreuses demeures sont richement équipées. Le vol n'étant après tout qu'un changement de propriétaire, se dit la panthère rose, il serait ainsi possible de partir beaucoup plus vite et beaucoup plus loin. Avant d'être acquis pour qu'ils ne profitent jamais, les biens doivent être acquis. La panthère se rend au bureau d'embauche. Il lui faut absolument un minimum d'équipement et dans la première villa, c'est un chapeau haut-de-forme qui est exigé. L'objet était heureusement à un prix abordable pour la maigre bourse de la panthère rose.

Maintenant elle est dans les lieux, il ne reste plus qu'à agir. La nuit tombée, toutes les panthères sont grises, le cambriolage peut commencer. Rapidement un bruit de pas se fait entendre : le propriétaire de la villa est somnambule. Il faut continuer à voler des objets tout en empêchant le réveil du dormeur debout, les obstacles sont nombreux, les murs, les meubles, les électrophones. Pour dévier le propriétaire on peut utiliser la panthère rose ou une reproduction gonflable ! Il y a ainsi plusieurs objets dont l'utilité n'est pas évidente au premier abord mais qui se révèlent par la suite indispensables. D'autant que la panthère va avoir fort à faire. Il est vrai que voler c'est pas bien, mais après les efforts fournis, les vacances ne seront pas de trop•





Notre avis :

Le graphisme ? Il est réussi. Le scénario ? Il est original. Alors tout est parfait ? Tout, non car le jeu est difficile, très difficile. La panthère rose est à réserver pour les opiniâtres, pour ceux qui n'ont pas peur de multiples essais (en effet, après le réveil du dormeur, le jeu repart à zéro). Les autres n'ont qu'à s'abstenir sinon les frustrations seront importantes.